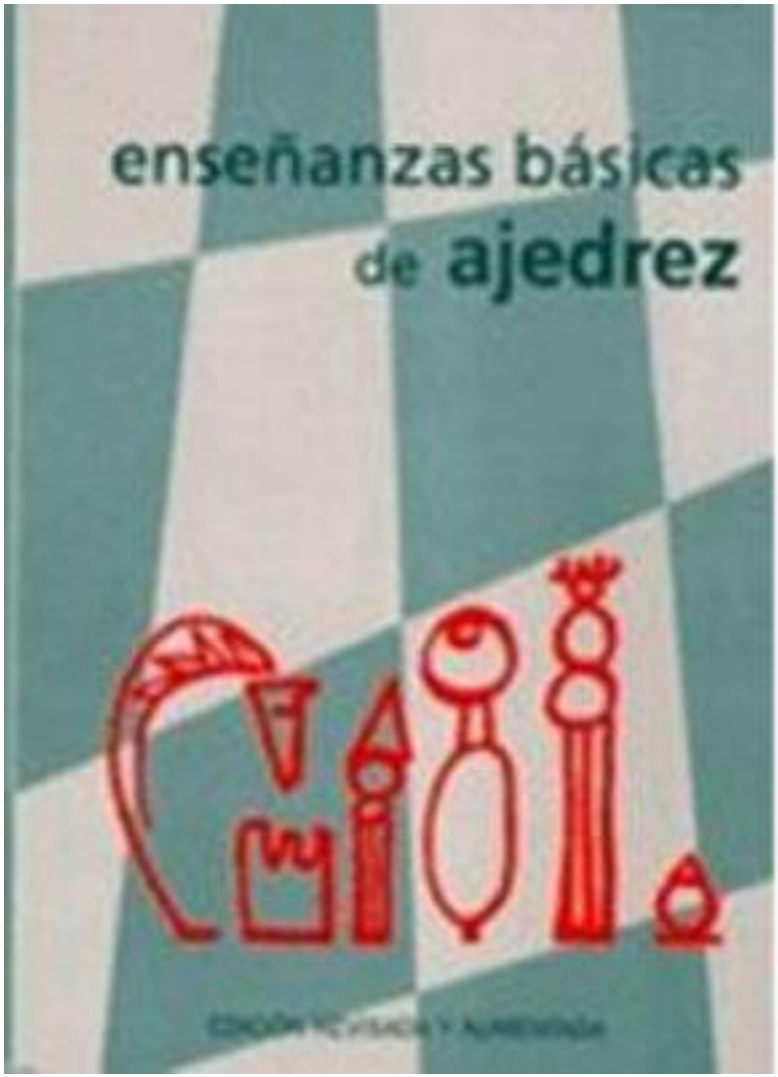

enseñanzas básicas
de ajedrez

ÍNDICE

Presentación..... 7

PRIMERA PARTE: LAS REGLAS DEL JUEGO

I..... El tablero..... 11
II..... Las piezas..... 15
III..... Movimiento de las piezas..... 17
IV..... Limitaciones al movimiento de las piezas. La captura.... 21
V..... El jaque..... 26
VI..... El enroque..... 31
VII.... La partida y su fin: el mate..... 34
VIII.. Tablas..... 36
IX..... La anotación de las jugadas. El sistema algebraico..... 39
X..... El sistema descriptivo..... 44

SEGUNDA PARTE: FINALES BÁSICOS

¿Qué es el final? 51

I..... Rey y dama contra rey..... 53
II..... Rey y torre contra rey..... 56
III..... Rey y dos alfiles contra rey..... 59
IV..... Rey, alfil y caballo contra rey..... 61
V..... Rey y dos caballos contra rey..... 66
VI..... Conceptos básicos. Oposición y regla del cuadrado..... 69
VII.... Rey y peón contra rey. Posiciones más ventajosas..... 73
VIII.. Rey y peón contra rey. Posiciones menos favorables..... 78
IX..... Finales con pocos peones..... 82
X..... Finales con mayor cantidad de peones..... 88

TERCERA PARTE: TÁCTICA ELEMENTAL

I..... El equilibrio material..... 93
II..... Amenaza y defensa..... 97
III..... Ataque doble..... ..102
IV..... El jaque como recurso ofensivo y defensivo..... ..105
V..... La clavada..... ..109
VI..... Eliminación de la defensa..... ..115
VII.... El sacrificio..... ..118
VIII.. La combinación..... ..123
IX..... Primeras combinaciones contra el rey..... ..127
X..... Ejercicios..... ..131

Anexo EL REGLAMENTO DEL JUEGO..... ...135

PRESENTACIÓN

El ajedrez es un juego apasionante cuyo valor formativo es apreciado por psicólogos y educadores de todo el mundo.

La práctica del ajedrez desarrolla armónicamente la capacidad de raciocinio, y en forma progresiva ayuda a cultivar las más positivas cualidades intelectuales: memoria, voluntad, ingenio, paciencia, creatividad, etc., siempre a impulsos de un sentimiento estético en el que radica la particular emoción del juego.

La presente obra constituye un manual breve y de fácil comprensión para el aprendizaje de las reglas básicas y la técnica más elemental del ajedrez.

Consta de tres unidades didácticas, compuesta cada una de ellas por diez capítulos. La claridad y la sencillez en la exposición, apoyada en abundantes diagramas ilustrativos, junto con la búsqueda de una estructura ordenada que mantenga la continuidad de los temas, han sido inquietudes constantes durante su redacción, con el fin de ofrecer un material ameno y asimilable a los estudiantes y un método de enseñanza adecuado a los profesores.

PRIMERA PARTE

LAS REGLAS DEL JUEGO

I. EL TABLERO

Un ***tablero de ajedrez*** (diagrama **1**) es un cuadrado compuesto por ***64*** cuadros o ***casillas***. Cada lado del tablero tiene, por lo tanto, ocho casillas (8 x 8 = 64).

La mitad de las casillas son ***blancas***, y la otra mitad, ***negras***, y están dispuestas alternativamente, de modo que cada casilla blanca está rodeada por cuatro casillas negras, con las que comparte sus lados, y a la inversa, las casillas negras tienen casillas blancas por vecinas. Así, las casillas del mismo color pueden tener los vértices comunes, pero nunca los lados.

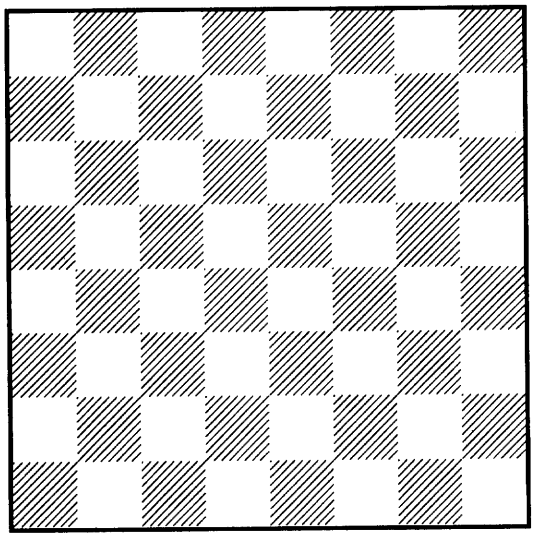


Diagrama 1

Colocación

El tablero se coloca de forma que en la esquina de la derecha del borde más cercano a cada jugador haya una casilla blanca (diagrama **2**). Recuérdese bien: ***el cuadro blanco a la derecha.***

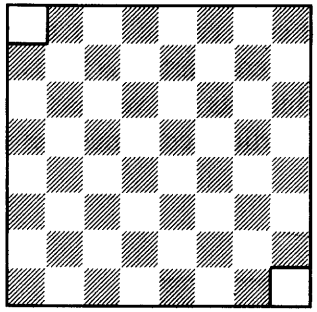


Diagrama 2

Elementos del tablero

Considerando a la ***casilla*** como elemento unitario, hay asociaciones de casillas cuyo concepto conviene fijar, pues será muy útil para comprender después el movimiento de las piezas.

- **Columnas**
  *Se llama **columna** a cada franja de ocho casillas que recorre el tablero en sentido vertical* (diagrama **3**). Nótese que el tablero tiene ocho columnas y que cada columna consta de cuatro casillas blancas y cuatro negras.

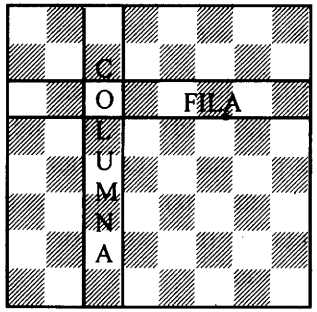


Diagrama 3

- **Filas**
  *Cada franja de ocho casillas que recorre el tablero en sentido horizontal se llama **fila*** (diagrama **3**). El tablero tiene ocho filas, y en cada fila hay cuatro casillas blancas y cuatro negras.

- **Diagonales**
  *Una **diagonal** es un conjunto de casillas del mismo color, unidas por sus vértices y situadas en línea recta, que recorren el tablero en sentido oblicuo* (diagrama **4**).

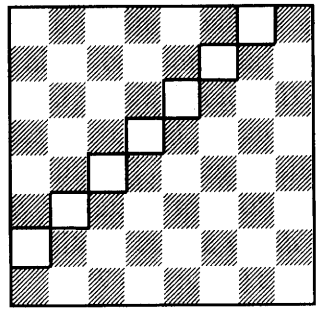


Diagrama 4

Habrá, por lo tanto, *diagonales blancas* (es decir, con todas sus casillas blancas) y *diagonales negras* (con todas sus casillas negras). Obsérvese además que, mientras las columnas y filas se componían de un número fijo de casillas (ocho), en las diagonales, sin embargo, el número de casillas es variable, con un máximo de ocho.

Centro
Las columnas, filas y diagonales son elementos del tablero que están, como veremos más adelante, directamente relacionados con el movimiento de las piezas. Pero aparte de estos elementos puramente geométricos existen otros de carácter más bien estratégico.

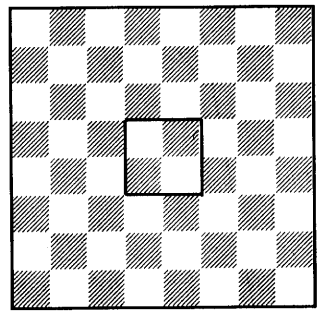


Diagrama 5

El más importante de estos últimos es el ***centro***. Así se llama a *la unión de las cuatro casillas centrales* (diagrama **5**), y tiene un gran valor en la lucha, pues su dominio es fundamental.

Conviene comprobar que el centro está formado por la intersección de las diagonales más largas (una blanca y otra negra), llamadas también *diagonales principales*.

- **Bandas**
  *Se denominan **bandas** las filas y columnas que están en con-*

tacto con el borde del tablero (diagrama **6**). Tienen gran importancia en los finales, como se verá en la Segunda Parte de esta obra.

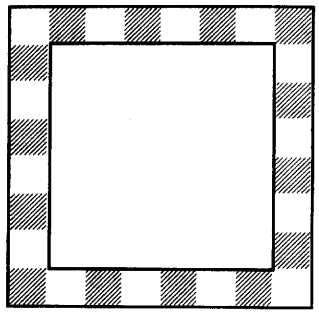


Diagrama 6

- **Flancos**

  Si se traza una línea vertical por la mitad del tablero, éste queda dividido en dos mitades o ***flancos***. Se llama ***flanco de rey*** al que contiene a los dos reyes al comienzo de la partida (la colocación de las piezas al iniciarse la partida será estudiada en el Capítulo II de esta Primera Parte), y ***flanco de dama*** al que contiene a las damas (diagrama **7**).

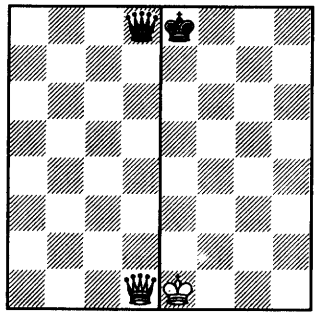


Diagrama 7

II. LAS PIEZAS

Las ***piezas*** son los elementos móviles que se disponen sobre el tablero y cuyas evoluciones van componiendo la partida de ajedrez.

Existen dos bandos o conjuntos de piezas: las ***blancas*** y las ***negras***, que están a cargo de cada uno de los jugadores y constituyen las fuerzas con que ellos cuentan para el combate.

El color de las piezas que ha de llevar cada jugador suele determinarse por sorteo, pues el jugador que tiene las blancas dispone de la salida, y el hecho de poder efectuar el primer movimiento siempre representa una pequeña ventaja.

Cada bando se compone de **16** piezas:

♚	El rey	♔
♛	La dama	♕
♝	Dos alfiles	♗
♞	Dos caballos	♘
♜	Dos torres	♖
♟	Ocho peones	♙

Colocación

La disposición de las piezas en el tablero al comienzo de una partida es siempre la misma, y se representa en el diagrama **8**.

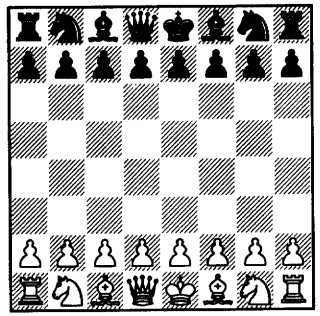


Diagrama 8

Las normas para la correcta colocación de las piezas son las siguientes:

1. *Comprobar que el tablero está correctamente colocado*, es decir, con el cuadro blanco a la derecha.
2. *Las figuras*[1] *se colocan en la primera fila* o fila más cercana a cada jugador, *de tal manera que las dos casillas centrales estén ocupadas por el rey y la dama. Junto a ellos, hacia los lados , se situarán un alfil, un caballo y una torre.*
3. *El rey ha de ocupar una casilla de color contrario al suyo* (***rey blanco en casilla negra, y rey negro en casilla blanca***), *y la dama estará por lo tanto en una casilla de su mismo color*. Nótese que los reyes quedan enfrentados en línea recta a lo largo de una columna del tablero, e igual sucede con las damas.
4. *En la segunda fila se colocan los ocho peones.*

[1]Se debe entender como figura a cualquier pieza, con excepción de los peones. Sin embargo, en lenguaje corriente se suele utilizar el nombre de piezas referido solamente a las figuras, sin incluir a los peones en tal denominación.

III. MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Cada pieza tiene una peculiar forma de desplazarse sobre el tablero, de manera que todos sus movimientos están sometidos a unas reglas fijas.

La torre

*La **torre** se desplaza en línea recta por las filas y columnas, tantas casillas como se quiera. Puede avanzar, retroceder o moverse en dirección horizontal, pero siempre en línea recta.*

El movimiento de la torre queda ilustrado en el siguiente diagrama **9**.

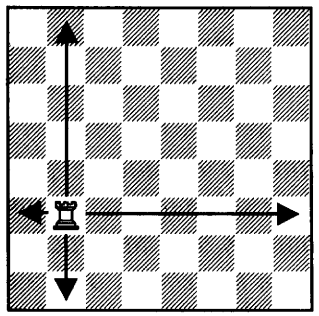


Diagrama 9

El alfil

*Los **alfiles** se mueven por las diagonales del tablero, en cualquier dirección y tantos cuadros como se quiera, pero siempre en línea recta* (diagrama **10**).

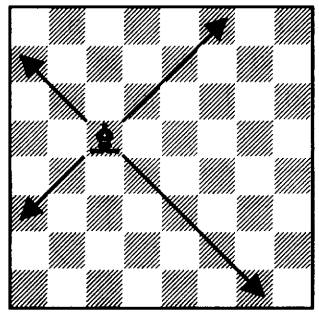


Diagrama 10

Puesto que una diagonal es un conjunto de casillas de igual color, ***el alfil se desplaza siempre sobre casillas de un mismo color***, blancas o negras.

Cada bando dispone de dos alfiles: uno de casillas blancas, es decir, que se mueve siempre por casillas blancas, y otro de casillas negras, cuyo movimiento está

limitado a las casillas de color negro.

La dama

La ***dama*** es una pieza muy poderosa, debido a su gran movilidad.

Puede moverse en línea recta en todas direcciones, por columnas, filas o diagonales, tantas casillas como se quiera (diagrama **11**). Es decir, que la dama tiene la capacidad de moverse como torre o como alfil, según convenga.

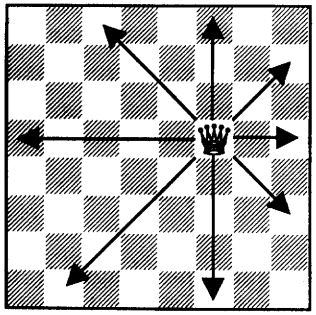


Diagrama 11

El rey

*El **rey** se puede mover en cualquier dirección, horizontal, vertical o diagonal, pero solamente una casilla*, esto es, puede ir a cualquier casilla contigua a la que ocupa (diagrama **12**).

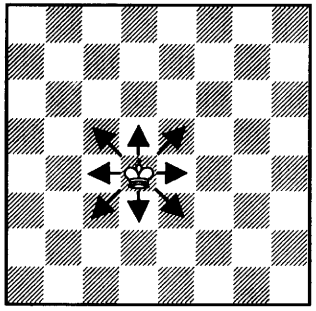


Diagrama 12

Una excepción a esta forma de moverse del rey es la jugada denominada ***enroque***, que estudiaremos en un capítulo posterior.

El caballo

*El **caballo** no se desplaza en línea recta, sino que tiene un movimiento característico llamado **salto**.*

El salto del caballo se parece a una **L**, y *se compone de un desplazamiento de dos casillas en dirección horizontal o vertical, y otra casilla más en ángulo recto* (diagrama **13**, página siguiente).

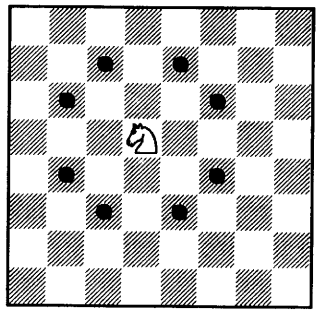


Diagrama 13

Como resultado de su salto, el caballo siempre aparece en una casilla de color contrario a la que ocupaba. Por ello, y a diferencia del alfil, que sólo puede desplazarse sobre casillas de un mismo color, el caballo puede recorrer todas las casillas del tablero, blancas y negras.

El peón

*Los **peones** se mueven en dirección vertical, avanzando por la columna en que se encuentran una sola casilla cada vez, a menos que se hallen en su casilla de origen, pues en ese caso pueden avanzar una o dos casillas.*

En el diagrama **14** se muestra el movimiento del peón. Hay que tener en cuenta que ***los peones siempre avanzan, nunca pueden retroceder***.

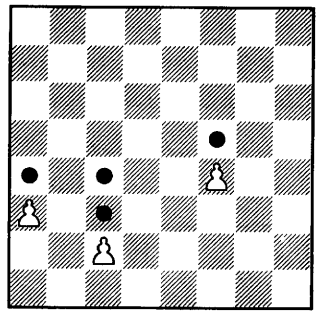


Diagrama 14

La coronación del peón

Cuando un peón, como resultado de su avance, llega a alcanzar la octava fila, se transforma en dama o en otra pieza cualquiera del propio bando, con excepción del rey. Se dice entonces que el peón ha ***coronado***, y es el jugador que lo conduce quien decide en qué pieza va a convertirse, aunque por lo general se elige la dama, por ser la pieza de más valor.

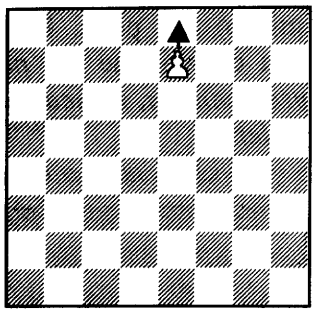


Diagrama 15a

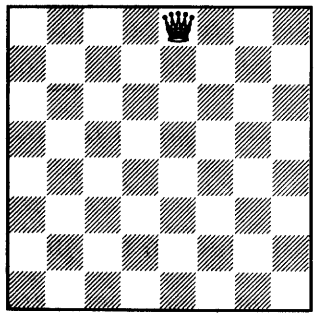


Diagrama 15b

El diagrama **15a** muestra un peón a punto de coronarse, al haber alcanzado la séptima fila. En el **15b** se ve lo que ha podido suceder inmediatamente después: el peón ha coronado y se cambió por una dama (esto mismo habría podido suceder aunque existiese ya una dama blanca en el tablero).

Valor de las piezas

Puesto que cada pieza tiene un modo propio de desplazarse sobre el tablero, no todas poseen la misma movilidad, ni su valor es igual.

Desde la poderosa dama, que disfruta de una enorme libertad de acción, hasta el humilde peón, cuyos movimientos son muy limitados, cada pieza tiene un grado de movilidad característico, y en función de esta capacidad se les asigna el ***valor teórico*** de la siguiente tabla:

Dama	9 puntos
Torre	5 "
Alfil	3 "
Caballo	3 "
Peón	1 "

Naturalmente, el rey no aparece en esta lista, pues su valor es incalculable, dado que la caída del rey en manos del enemigo (***mate***) supone la pérdida de la partida, como veremos en el Capítulo **VII**.

IV. LIMITACIONES AL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS. LA CAPTURA

En el capítulo anterior hemos explicado el movimiento de las piezas consideradas aisladamente, es decir, como si cada una se encontrase sola en el tablero, con completa libertad para moverse y sin más limitaciones que los bordes del propio tablero, de los cuales no se puede salir.

Pero en la realidad siempre existen varias piezas, y esto hace que cada una de ellas se encuentre menos libre en sus movimientos. A continuación vamos a estudiar la forma en que la presencia de otras piezas limita la movilidad de una determinada, cuando las encuentra en su camino.

Distinguimos dos casos:

a) Las piezas son del bando propio.

b) Las piezas son del bando contrario.

Piezas del mismo bando

Ninguna pieza puede moverse a una casilla que esté ocupada por otra de su propio bando, pues no puede desalojarla de allí.

Si una pieza, al desplazarse, se encuentra en su camino con otra cualquiera de su mismo bando, no podrá seguir adelante, pues no puede traspasarla (diagrama **16**). El caballo hace excepción a esta regla, pudiendo saltar por encima de cualquier pieza que se encuentre en su camino.

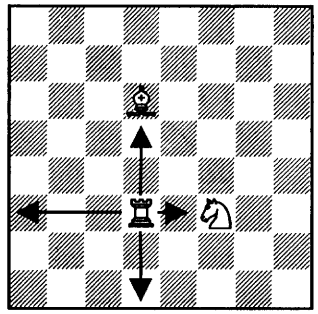


Diagrama 16

Piezas del bando contrario: la captura

Los caballos pueden saltar por encima de las piezas enemigas, del mismo modo que lo hacían con las propias. Pero son los únicos que tienen esta facultad.

Cualquiera de las demás piezas, si se encuentra con otra del bando contrario en su camino, no puede seguir más allá. Sin embargo, *puede ir a la casilla que ocupa dicha pieza enemiga, capturándola y eliminándola del tablero.*

El movimiento de ***captura*** se ilustra en los diagramas **17** (a y b) y **18**.

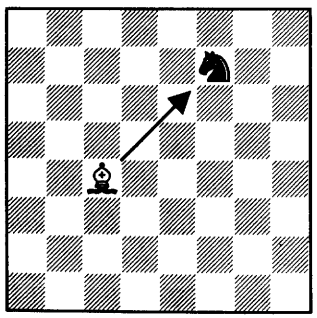


Diagrama 17a. El caballo negro puede ser capturado por el alfil blanco

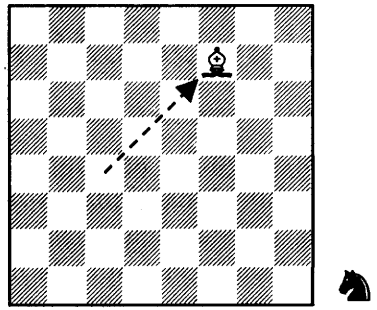


Diagrama 17b. El alfil capturó al caballo y éste ha desaparecido del tablero

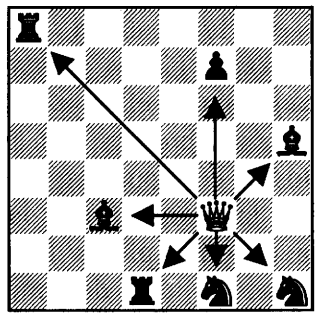


Diagrama 18. La dama blanca puede capturar a cualquiera de las piezas negras que señalan las flechas

Importancia de la captura

La captura es un mecanismo de mucha importancia en el ajedrez. Si conseguimos ir capturando piezas del adversario sin que éste capture a su vez las nuestras, el resultado será que dispondremos de más piezas que él, con lo que seremos más fuertes. Si descuidamos, en cambio, nuestras piezas, y el enemigo las captura impunemente, habremos perdido material y estaremos en inferioridad.

Modo en que captura el peón

Todas las piezas, menos el peón, capturan de la misma forma en que mueven. Si encuentran una pieza del bando contrario en una casilla a la que pueden desplazarse, la capturan y pasan a ocupar esa casilla.

Pero *el **peón** captura en forma distinta a su movimiento*. Recordamos que movía en dirección vertical, avanzando cada vez una casilla (una o dos casillas si, por no haberse movido aún, se encontrase en su casilla inicial).

La *captura*, sin embargo, la realiza en *diagonal*, naturalmente hacia adelante (nunca hacia atrás), *ejerciendo su acción sobre cada una de las dos casillas que, a izquierda y derecha, tienen un vértice común con la que ocupa* (diagrama **19**).

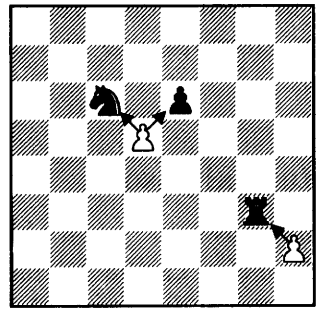


Diagrama 19. Modo en que captura el peón

Al capturar, el peón pasa a una columna vecina a aquélla en que se encontraba, y en adelante habrá de seguir avanzando por la nueva columna en que se ha situado, a menos que, volviendo a capturar una pieza enemiga, se desvíe de nuevo hacia otra columna o hacia la inicial.

Los peones que se encuentran en una columna situada junto al borde del tablero (llamados *peones de torre*, porque al comienzo de la partida están delante de la torre) sólo tienen la posibilidad de capturar piezas enemigas so-

bre una casilla, y no sobre dos, pues a uno de los lados el borde del tablero limita su acción (diagrama **19**). Desde este punto de vista, los peones de torre resultan menos efectivos que los demás peones.

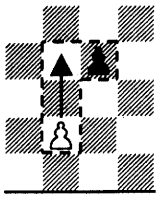
Captura al paso

Supongamos un peón blanco situado en su casilla inicial, como muestra el diagrama **20-1**.

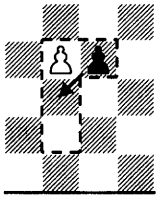
El peón blanco tiene la libertad de avanzar uno o dos pasos, a elegir.

Si avanza una casilla puede ser capturado por el peón negro a la jugada siguiente, o en jugadas posteriores si permanece en este lugar.

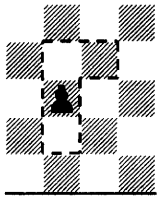
Si avanza dos casillas queda situado al lado del peón negro y no en diagonal (diagrama **20-2**), y, por lo tanto, parece que no puede ser capturado. Sin embargo, el peón negro, en la jugada siguiente, *puede capturar al peón blanco actuando como si éste se hubiera movido solamente una casilla*. Sobre esta casilla quedará situado el peón negro, y el blanco desaparecerá del tablero (diagrama **20-3**).



20-1



20-2



20-3

Diagrama 20. Los tres tiempos de la captura al paso

A este tipo de captura de un peón por otro se le llama captura ***al paso***, y sólo es posible *en la jugada inmediatamente posterior al avance del peón que se desea capturar*. Si no se hace entonces, ya no se podrá hacer después.

Es importante recordar que los peones únicamente pueden ser capturados al paso por otros peones enemigos, y *nunca por piezas*.

V. EL JAQUE

El lector ya sabe lo que es la captura y el modo en que puede capturar cada pieza a otras enemigas que se encuentren a su alcance. Ahora vamos a introducir un nuevo concepto relacionado con la captura: el jaque.

Jaque

*Se define como **jaque** la amenaza directa de capturar al rey contrario.*

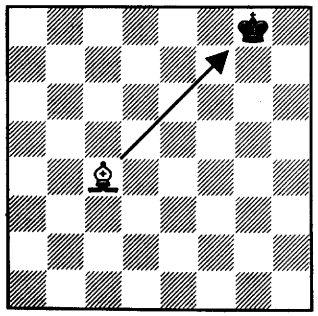


Diagrama 21. Jaque

En el diagrama **21** se puede observar un ejemplo. El rey negro está bajo el fuego de una pieza del bando rival, el alfil, que amenaza con capturarlo a la jugada siguiente.

Qué sucede cuando un rey está en jaque

Si un rey está en jaque, su bando está obligado forzosamente a realizar una jugada que eluda dicho jaque, impidiendo que las piezas enemigas puedan capturar al rey.

En otras palabras: ***el rey no puede permanecer en jaque***. Si éste no se puede eludir, se llama entonces ***mate*** (que será estudiado con más detalle en un capítulo posterior), y lleva consigo la derrota del bando correspondiente.

Formas de eludir el jaque

Existen tres procedimientos para poner el rey a salvo cuando está en jaque. Ello no significa que siempre se disponga de las tres posibilidades, pues, según los casos, habrá que utilizar uno u otro de los métodos que vamos a explicar, y sólo algunas veces se va a poder elegir entre dos de ellos o entre los tres.

Las tres formas en que se puede eludir el jaque (diagrama **22**) son:

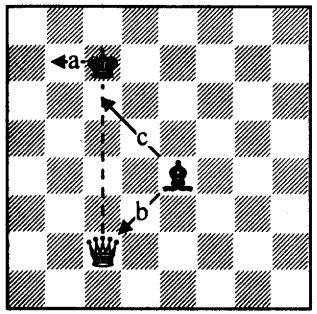


Diagrama 22. La dama blanca da jaque al rey negro. Las negras pueden optar por:

a) Desplazar el rey a otra casilla

b) Capturar a la dama con su alfil

c) Interponer el alfil en la línea de acción de la dama

a) ***Mover el rey***, llevándolo a una casilla donde no esté amenazado por ninguna pieza contraria.

b) ***Capturar a la pieza que está dando jaque*** con una de las propias (o con el mismo rey), con lo cual se elimina la amenaza.

c) ***Cubrirse con una pieza propia***, esto es, interponer una de nuestras piezas entre la pieza enemiga causante de la agresión y nuestro rey.
Este último procedimiento no se puede utilizar cuando es un caballo el que da jaque, debido a que, por su capacidad de saltar, el caballo continuaría amenazando con capturar al rey enemigo.

Imposibilidad de ponerse en jaque

El rey no puede ponerse voluntariamente en jaque. Se encuentre o no amenazado, le está prohibido moverse a una casilla que esté dominada por las piezas adversarias.

Rey ahogado

Puede suceder que un rey, sin estar en jaque, no disponga de

ningún movimiento legal, por estar dominadas por piezas contrarias todas las casillas a donde podría desplazarse. Se dice entonces que este rey está ***ahogado*** (diagrama **23**).

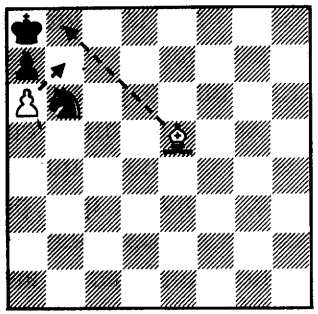


Diagrama 23

Por lo tanto, *el concepto de* ***rey ahogado*** *implica que ninguna pieza enemiga le está amenazando directamente, pero este rey no puede moverse porque si lo hiciera se pondría en jaque, lo cual no es posible.*

La pieza clavada

Si una pieza se encuentra situada en la línea de acción de otra enemiga y tiene detrás al propio rey, no puede retirarse de dicha línea (sea columna, fila o diagonal), porque al hacerlo dejaría a su rey en jaque, lo cual no está permitido.

Una pieza en tales circunstancias se dice que está ***clavada*** (diagrama **24**).

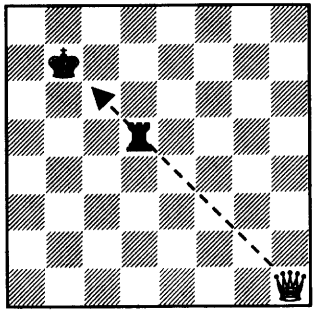


Diagrama 24. La torre negra no puede moverse, pues dejaría a su rey bajo el jaque de la dama blanca

Diferentes tipos de jaque

Según la forma de producirse, el jaque puede ser de distintos tipos[1]:

Jaque sencillo: *Se produce siempre que una pieza se mueve sobre el tablero y amenaza al rey contrario, que queda en peligro de ser capturado.* El diagrama **21**, al comienzo de este capítulo, constituye un ejemplo de jaque sencillo.

Jaque doble: Se llama así al jaque cuando *no sólo se amenaza al rey, sino también a otra pieza enemiga.* (diagrama **25**).

Los jaques dobles más peligrosos y difíciles de prever son los que da el caballo, por su forma tan particular de moverse. ¡Atención, pues, a los caballos!

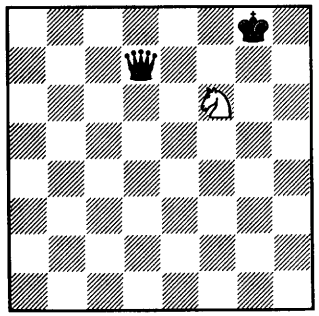


Diagrama 25. Jaque doble. La amenaza ejercida por el caballo blanco afecta al rey negro y también a su dama

Jaque en descubierta: *La pieza que se desplaza no da jaque por ella misma, sino que al moverse despeja la línea de acción de otra pieza, que amenaza al rey contrario* (diagrama **26**).

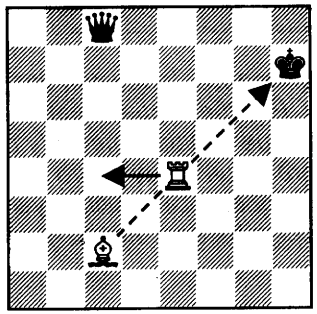


Diagrama 26. Al moverse la torre, descubre el jaque del alfil sobre el rey negro. La torre puede a su vez causar otros daños, por ejemplo amenazar a la dama negra

Jaque con dos piezas: Es una combinación de los dos anteriores. *Se produce cuando en un jaque a la descubierta la pieza que descubre el jaque da a su vez jaque sencillo* (diagrama **27**, página siguiente).

[1] Todos ellos se estudiarán con detalle en el Capítulo IV de la Tercera Parte.

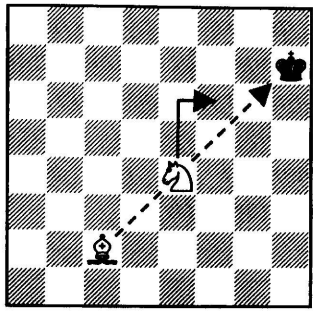


Diagrama 27. Jaque con dos piezas. El caballo puede saltar a la casilla que señala la flecha y desde allí dará jaque al rey negro al mismo tiempo que lo da el alfil, cuya línea de acción ha descubierto el caballo

VI. EL ENROQUE

Al iniciarse la partida, el rey siempre ocupa su casilla correspondiente en una de las dos columnas centrales, como mostraba el diagrama **8** (Capítulo II: Las Piezas).

Pero dicha situación central pronto comienza a ser peligrosa para el rey, que generalmente debe buscar su seguridad en alguno de los flancos.

Existe una jugada especial que sirve para satisfacer la necesidad de llevar el rey hacia un lugar seguro, donde pueda resistir mejor el ataque de las piezas enemigas.

Esta jugada es el ***enroque***. *Cada bando puede efectuarla una sola vez en el transcurso de la partida, y es la única ocasión en que dos piezas del mismo bando, el rey y una de las torres, se mueven en la misma jugada.*

Hay dos clases de enroque: *corto* y *largo*.

Enroque corto

Es el que se lleva a cabo con el ***rey*** y la ***torre de rey***, llamándose ***corto*** por tratarse de la torre más cercana al rey en su posición inicial.

El ***enroque corto*** se realiza de este modo: *el rey se desplaza dos casillas en dirección a la torre de rey, e inmediatamente, en la misma jugada, la torre pasa al otro lado del rey, como si saltase sobre él, ocupando la casilla contigua* (diagramas **28** y **29**).

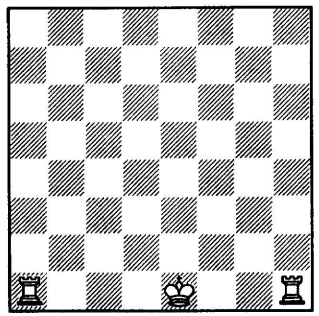


Diagrama 28. Posición del rey y de cada una de las torres antes del enroque

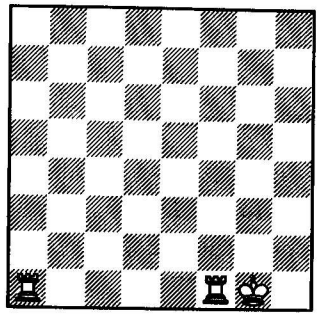


Diagrama 29. Posición del rey y de la torre de rey después del enroque corto. La torre de dama no intervino en la jugada

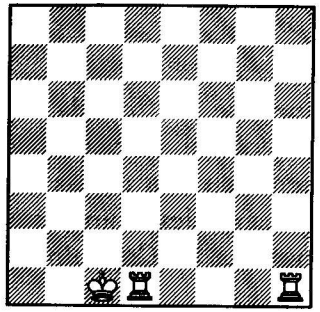


Diagrama 30. Posición del rey y de la torre de dama después del enroque largo. La torre de rey ha quedado en su lugar

Enroque largo

En el ***enroque largo*** intervienen el ***rey*** y la ***torre de dama***, la cual tiene que recorrer un camino más largo que su compañera la torre de rey en el correspondiente enroque.

El enroque largo se realiza de manera similar: *el rey se desplaza dos casillas en dirección a la torre de dama, e inmediatamente, en la misma jugada, la torre pasa al otro lado del rey, como si saltase sobre él, ocupando la casilla contigua* (diagramas **28** y **30**).

Obsérvese que, en cada uno de los enroques, el rey ocupa finalmente una u otra de las casillas del mismo color más próximas a la inicial situadas en la misma fila.

Condiciones para que pueda realizarse el enroque

Para que el enroque pueda realizarse es necesario que se cumplan ciertas condiciones:

1. ***El rey no debe haberse movido*** en jugadas anteriores, ***ni tampoco la torre*** que se haya elegido para enrocar.
2. ***El rey no debe estar en jaque.***
3. ***El camino debe estar despejado***, tanto de piezas propias como de contrarias. Si una pieza, del bando que sea, se halla en una casilla intermedia entre el rey y la torre, el enroque no es posible. Nótese que, en virtud de esta regla, no se puede capturar al enrocarse.
4. Al enrocarse, ***el rey no puede pasar por una casilla dominada por piezas adversarias*** (diagrama **31**).

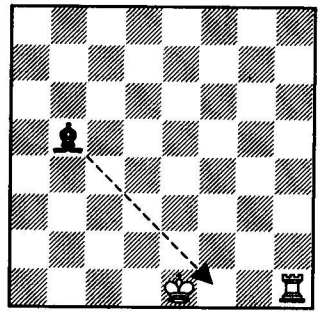


Diagrama 31. El enroque no es posible, pues el rey tendría que pasar por la casilla que marca la flecha, dominada por el alfil negro

VII. LA PARTIDA Y SU FIN. EL MATE

La partida

En los capítulos precedentes hemos explicado las características del tablero y de las piezas, así como las normas que rigen el movimiento de éstas. Con tales conocimientos ya estamos casi en condiciones de jugar nuestra primera ***partida de ajedrez***.

En la partida, *las blancas hacen el primer movimiento* y después el turno de jugar se va alternando entre ambos contrincantes, de manera que cada uno, cuando le corresponde, debe hacer una sola jugada conforme a las reglas que se han dado para el movimiento de las distintas piezas. Luego será el turno del otro jugador, y así sucesivamente.

Ahora bien, ¿cuándo termina la partida y qué finalidad se pretende al mover las piezas? La respuesta es el ***mate***. *La partida termina cuando uno de los dos jugadores da mate a su adversario*, y lo que se intenta a lo largo del juego es atacar al bando contrario para dar mate a su rey, o bien defender al nuestro propio si el oponente amenaza darle mate con sus piezas.

El mate

El ***mate***, llamado también *jaque-mate, es un jaque del cual el rey no puede evadirse por ninguno de los medios.*

Como vimos en el Capítulo **V**, los medios de que dispone el rey para eludir el jaque son:

a) *Desplazamiento del rey a una casilla que no dominen las piezas enemigas.*

b) *Captura de la pieza que da jaque,*

c) *Interposición de una pieza propia entre el rey y la pieza agresora.*

Cuando ninguna de las tres cosas es posible, el rey se encuentra en jaque-mate.

Si un jugador da mate al rey contrario, con ello gana la partida.

Los diagramas **32** y **33** muestran dos ejemplos de mate. El lector comprobará que el rey negro no puede eludir, de ninguna manera, la amenaza de ser capturado a la jugada siguiente.

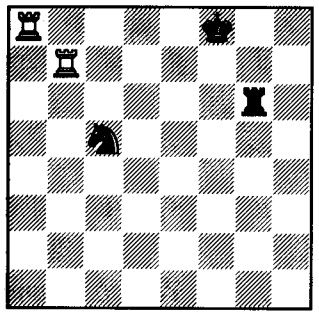


Diagrama 32

Diferencia entre mate y rey ahogado

A veces el jugador recién iniciado, con poca práctica del juego, suele confundir estas dos situaciones. La diferencia entre ellas es tan simple como importante es el saberlas discernir.

En la situación de mate, ***el rey está en jaque*** *y no tiene forma de* ***eludirlo***. Esto es, no puede moverse a otra casilla, pero tampoco puede permanecer en la que ocupa: el rey está perdido (diagrama **33**).

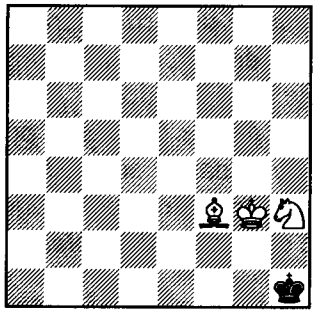


Diagrama 33

Un rey está ahogado cuando, ***sin estar en jaque****, no dispone de ningún movimiento legal y, por lo tanto, no puede moverse a una casilla diferente de la que ocupa* (diagrama **34**).

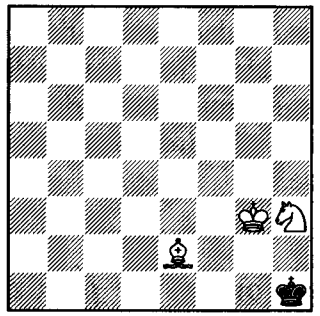


Diagrama 34. El rey negro está ahogado. Compárese esta situación con la posición de mate del diagrama 33

VIII. TABLAS

No siempre la partida termina en mate, es decir, con la victoria de uno de los jugadores. A veces ninguno de los dos tiene posibilidad de ganar, y se produce entonces el empate, que en ajedrez recibe el nombre de ***tablas***.

Imposibilidad material de dar mate

Una partida será tablas si sobre el tablero no queda, por parte de ninguno de los dos bandos, material suficiente para dar mate.

El caso extremo es el de rey contra rey. Cuando los dos reyes se han quedado solos por haber desaparecido todas las demás piezas, ninguno de los dos puede dar mate al otro, y se produce el empate.

Otras formas de producirse las tablas

Aparte de la imposibilidad de dar mate por no disponer ningún jugador de material suficiente para ello, existen otros caminos por los cuales una partida puede llegar al resultado de tablas, según fija el Reglamento internacional del ajedrez. Estos caminos son:

a) *Ahogo.*

b) *Mutuo acuerdo entre los jugadores.*

c) *Repetición de posiciones.*

d) *Regla de las cincuenta jugadas.*

Tablas por ahogo

*La situación de **ahogo** se produce cuando uno de los jugadores, correspondiéndole jugar, y sin estar en jaque, no puede efectuar ningún movimiento legal.*

Esto sucede cuando el jugador en cuestión, ***además de tener el rey ahogado, no dispone de movimientos de piezas o peones***, por no tener tales piezas o encontrarse éstas bloqueadas.

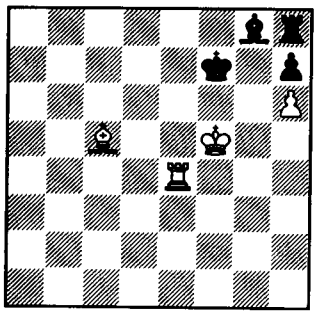


Diagrama 35

El diagrama **35**, suponiendo que toca jugar a las negras, representa una posición de ahogo. En el diagrama **36**, sin embargo, aun teniendo el rey ahogado, la situación de las negras no es de ahogo, puesto que pueden mover su peón.

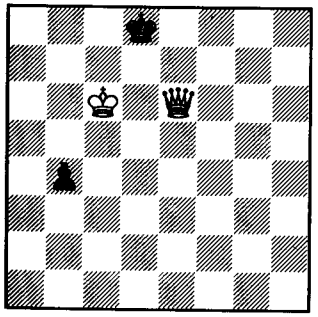


Diagrama 36

Mutuo acuerdo

Puede suceder que en el transcurso de la partida los dos jugadores reconozcan que existe un equilibrio de fuerzas muy difícil de alterar, y ***acuerden*** el empate. Esta es otra manera de producirse las tablas.

Repetición de posiciones

Si una misma posición se produce por tercera vez sobre el tablero, correspondiéndole mover al mismo jugador, este jugador puede, si lo desea, ***reclamar tablas***.

Así lo establece el Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE).

Una posición se considera la misma si piezas del mismo género y color ocupan las mismas casillas.

A esto se llaman también ***tablas fotográficas***, pues es como si en el tablero apareciese tres veces la fotografía de una misma posición.

Regla de las cincuenta jugadas

*Una partida es tablas si el jugador que tiene el turno de juego demuestra que se han producido **cincuenta jugadas** de una y otra parte sin que haya tenido lugar ninguna captura de pieza o movimiento de peón.*

IX. LA ANOTACIÓN DE LAS JUGADAS. EL SISTEMA ALGEBRAICO

Para poder reproducir una partida que se ha jugado, durante ella se tienen que ir apuntando las jugadas de las blancas y de las negras. De esta forma toda la partida quedará escrita y podrá verse de nuevo siempre que se quiera, incluso años después.

Los sistemas de notación

Existen dos sistemas principales o modos de apuntar las jugadas: el sistema ***algebraico*** y el ***descriptivo***. El primero es universal, pues está reconocido en todos los países, y es obligatorio en las competiciones internacionales, mientras que el descriptivo se ha utilizado mucho hasta hace pocos años, sobre todo en España y en los países de habla inglesa.

Es conveniente que todo ajedrecista conozca los dos sistemas y maneje ambos con soltura, aunque le recomendamos que para anotar sus partidas elija el algebraico.

El sistema algebraico. Piezas y casillas

En los capítulos **I** y **II** estudiamos el tablero y las piezas. Veamos ahora cómo se representan, en sistema algebraico, las piezas y las casillas del tablero.

*Para representar las **piezas** se utiliza su inicial en letra mayúscula, omitiéndose la del peón:*

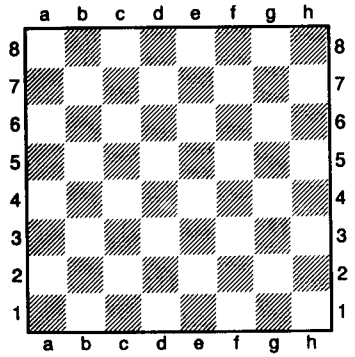
R	(rey)
D	(dama)
T	(torre)
A	(alfil)
C	(caballo)

El nombre de las casillas se comprenderá fácilmente al tener en cuenta que cada casilla del tablero es la intersección única de una columna con una fila, conceptos que se estudiaron en el primer capítulo.

*Para nombrar una **casilla** hay que decir*, por lo tanto, *la **columna** y la **fila** a que pertenece.*

Las ***columnas*** se nombran con una letra minúscula, desde la **a** hasta la **h**, de izquierda a derecha del tablero visto desde el lado de las blancas, tal como puede verse en el diagrama **37**.

NEGRAS



BLANCAS

Diagrama 37

Y las ***filas*** se numeran de la **1** a la **8**, siempre a partir de la más cercana al jugador de las blancas, como muestra el diagrama **37**. De esta forma, cada casilla tiene el mismo nombre para las blancas y para las negras, lo cual, como veremos, no sucede en el sistema descriptivo.

Las casillas se representan poniendo primero la letra correspondiente a la columna y después el número de la fila. Ejemplos: **e4**, **h7**, **c5**.

Las jugadas

Para representar las jugadas hay que escribir:

1. *La inicial en letra mayúscula de la **pieza que se mueve**, menos cuando se trate de un peón, cuya inicial se omite.*
2. *La **casilla de origen**.*
3. *La **casilla de destino***, separada de la anterior por un guión.

Por ejemplo, la jugada **Cb1-c3** (se lee *"caballo be uno ce tres"*), implica el movimiento de un caballo desde la casilla **b1** hasta la casilla **c3.** Y si encontramos escrito **c7-c5** sabremos que se trata del desplazamiento de un peón de la casilla **c7** a la casilla **c5**.

Capturas

En las jugadas de ***captura*** se sustituye el guión por un signo **x** (*"por"*). *No se indica la pieza capturada, sino sólo la casilla en que se encontraba.*

Así, si leemos **Ae2xg4** (*"alfil e dos por ge cuatro"*) querrá decir que el alfil que estaba en **e2** captura una pieza o peón enemigo situado en la casilla **g4**.

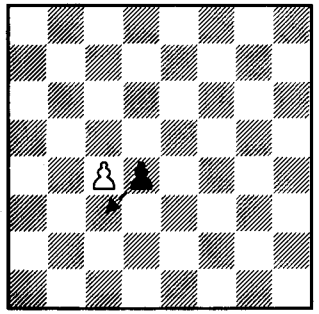


Diagrama 38

Las capturas al paso son un caso excepcional que ilustraremos mediante el diagrama **38**. En él se supone que las blancas acaban de jugar **c2-c4**. Si las negras deciden capturar este peón al paso con el suyo, deberá escribirse **d4xc3,** puesto que **c3**, y no **c4**, es la casilla donde de hecho tiene lugar la captura.

Coronación

Para indicar la ***coronación*** de los peones se utiliza el signo = (*"igual"*), situado *entre la jugada que efectúa el peón y la pieza en que se transforma.* Por ejemplo, **e7-e8=D** significa que un peón blanco llegó a **e8** y se convirtió en dama.

Enroque

Se representa de la siguiente forma:

0-0	Enroque corto
0-0-0	Enroque largo

Jaque y mate

Para indicar el ***jaque*** y el ***mate*** se utilizan los siguientes signos:

+	jaque
++	mate

Estos signos se escriben *detrás de la jugada a que corresponden.* Por ejemplo, **Af1-b5+**, **Dd3-h7++**, etc.

Comentarios

Existen, además, signos de comentario que no se utilizan al anotar las partidas mientras se están jugando, sino para presentarlas después analizadas. Se encuentran con frecuencia en libros y revistas, siendo los principales:

!	Buena jugada
?	Mala jugada
±	Ventaja blanca
∓	Ventaja negra
=	Igualdad

La anotación de la partida

Para anotar la partida se van escribiendo las jugadas en sucesivos renglones o líneas, de manera que en cada línea figure *a la izquierda del todo el número correspondiente a la jugada, después la jugada de las blancas y a continuación la jugada de las negras.*

Como pequeño ejercicio práctico vamos a reproducir la siguiente partida, que se jugó en el año 1912:

1	**e2-e4**	**e7-e5**
2	**Cg1-f3**	**Cb8-c6**
3	**Af1-c4**	**Cc6-d4**
4	**Cf3xe5**	**Dd8-g5**
5	**Ce5xf7**	**Dg5xg2**
6	**Th1-f1**	**Dg2xe4+**
7	**Ac4-e2**	**Cd4-f3++**

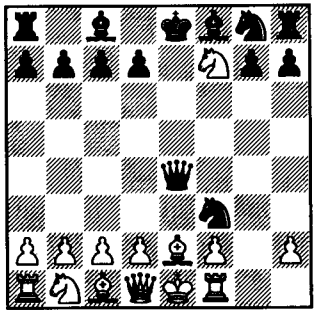


Diagrama 39. Posición final: las blancas han recibido mate

El sistema algebraico reducido

En realidad, el sistema algebraico propiamente dicho se utilizaba más en los tiempos antiguos que en nuestros días, pues actualmente ha sido casi reemplazado por una modalidad suya que consiste en *omitir la casilla de origen, escribiendo sólo la de destino.* Además, los signos de captura, jaque y mate son optativos, pudiéndose también omitir. Este sistema, que se llama ***algebraico reducido***, es el más práctico y el de uso más generalizado en todos los países.

La anterior partida se representaría así en algebraico reducido:

1	**e4**	**e5**
2	**Cf3**	**Cc6**
3	**Ac4**	**Cd4**
4	**Cxe5**	**Dg5**
5	**Cxf7**	**Dxg2**
6	**Tf1**	**Dxe4+**
7	**Ae2**	**Cf3++**

X. EL SISTEMA DESCRIPTIVO

Aunque este sistema ha caído en desuso, es importante conocerlo porque en él se hallan escritos numerosos libros de ajedrez.

Representación de las piezas

Al igual que en el sistema algebraico, *las **piezas** se representan mediante su inicial en letra mayúscula*, pero a diferencia de aquél *se incluye la del peón*:

R (rey)
D (dama)
T (torre)
A (alfil)
C (caballo)
P (peón)

Representación de las casillas

También en este sistema las ***casillas*** se nombran haciendo referencia a la fila y a la columna a que pertenecen, sólo que aquí las filas y columnas se representan de diferente forma.

Coloquemos todas las piezas en su posición inicial, como al empezar una partida (diagrama **40**)

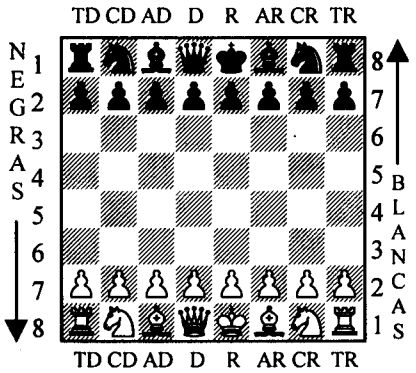


Diagrama 40

*Cada **columna** toma su nombre de la pieza que se encuentra en ella al comienzo de la partida.*

Así, de izquierda a derecha de las blancas encontramos la columna de *torre dama* (escribiremos **TD**), la de *caballo dama* (**CD**) y la de *alfil dama* (**AD**), luego la columna de *dama* (**D**), la de *rey* (**R**) y finalmente la columnas que reciben su nombre de las piezas situadas en el flanco de rey: *alfil rey* (**AR**), *caballo rey* (**CR**) y *torre rey* (**TR**).

Debe tenerse en cuenta que, durante la partida, las piezas pueden cambiar de columna o bien desaparecer del tablero, pero la denominación de las columnas no cambia con ello. El nombre de una columna corresponde siempre a la pieza que la ocupaba al iniciarse la partida.

Y en lo que respecta a las ***filas***, éstas se numeran de la **1** a la **8**, *siendo la primera la más cercana al jugador*, es decir, la que al principio de la partida contiene a las piezas mayores o figuras. En la segunda fila están los peones, la siguiente es la tercera, etc.

Al empezar cada jugador a contar las filas por la más cercana a sí, la numeración de ambos jugadores no coincide, sino que la primera fila de las blancas es la octava de las negras, y viceversa, como se ve en el diagrama **40**.

Con estos datos resulta sencillo representar las casillas. *El nombre de una **casilla** se compone del **número de la fila** y el **nombre de la columna** a que pertenece*. Ejemplos: **5AR** (*"cinco alfil rey"*) será la casilla que esté en la intersección de la fila quinta con la columna de alfil rey, y **2CD** (*"dos caballo dama"*) habrá que buscarla en la fila segunda y en la columna de caballo dama, etc.

Las jugadas

Sabiendo cómo se representan en sistema descriptivo tanto las piezas como las casillas del tablero, podemos ya anotar debidamente las ***jugadas***. Para ello hay que escribir, siempre usando como abreviatura las letras mayúsculas:

1. *La **pieza que se mueve**.*

2. *El nombre de la **casilla a donde va**.*

Así, por ejemplo, **C3AD** (*"caballo tres alfil dama"*) significa que un caballo se sitúa en la casilla tres alfil dama, la cual se encuentra en la intersección de la

tercera fila con la columna de alfil dama.

Capturas

Para apuntar las jugadas de ***captura*** *se escribe en primer lugar* ***la pieza que captura****, después el signo* **x** *("por") y por último* ***la pieza capturada***. Por ejemplo, en el diagrama **41** si la torre blanca captura al caballo negro escribiremos **TxC** (*"torre por caballo"*).

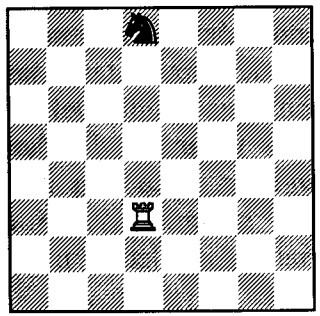


Diagrama 41

Coronación

En el sistema descriptivo la ***coronación*** se indica también utilizando el signo = (*"igual"*) entre la jugada que realiza el peón y la pieza en que se transforma.

Ejemplos: **P8R=D** expresa la transformación de un peón en dama al avanzar a la casilla **8R**, mientras que **PxT=C** significa que un peón llega a la octava fila, capturando una torre, y decide convertirse en caballo.

Enroque

Se representa igual que en el sistema algebraico:

- **0-0** Enroque corto
- **0-0-0** Enroque largo

Otros signos

Como signos complementarios se utilizan además:

- **+** jaque
- **++** mate
- **a.p.** al paso (para la captura del peón al paso)

Escribiéndose detrás de la jugada correspondiente. Por ejemplo: **A5C+**, **D7T++**, **PxP a.p.**, etc.

Para presentar partidas analizadas se utilizan también los mismos signos de comentario que se vieron en el capítulo anterior.

Anotando la partida

Reproduzcamos ahora en sistema descriptivo la misma partida que vimos ya en algebraico:

1 P4R P4R
2 C3AR C3AD
3 A4A ...

El diagrama **42** representa la posición de las piezas en este momento de la partida.

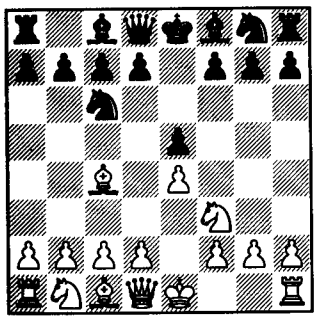


Diagrama 42. Posición tras la tercera jugada de las blancas

La tercera jugada del blanco necesita una pequeña aclaración. Hemos escrito **A4A** en lugar de **A4AD**, y podemos abreviar de esta forma la anotación de la jugada porque no puede existir en este caso posibilidad alguna de confusión con el movimiento **A4AR**, ya que éste no puede realizarse, al encontrarse el otro alfil obstruido por un peón.

Los puntos suspensivos indican que la escritura de la partida se ha interrumpido antes de la jugada negra para intercalar este comentario.

3 ... C5D
4 CxP D4C

Abreviatura de la jugada **D4CR**, ya que **D4CD** no es posible.

5 CxPA ...

Como el caballo está en condiciones de capturar dos peones distintos, hay que especificar a cuál de ellos se refiere la jugada de la partida.

5 ... DxPC
6 T1A DxPR+
7 A2R C6A++

SEGUNDA PARTE

FINALES BÁSICOS

¿Qué es el final?

Las partidas de ajedrez, si no se produce el mate en una fase temprana o intermedia del juego, suelen evolucionar, mediante cambios sucesivos de piezas, hacia situaciones en que va quedando cada vez menos material, con lo que la lucha se acerca inevitablemente a su conclusión.

Se llega así a una fase del juego llamada el ***final***, y de forma generalizada se denominan ***finales*** todas aquellas posiciones caracterizadas por el escaso número de piezas que quedan en el tablero.

Estudiamos ahora los finales básicos por dos razones:

- Su conocimiento es imprescindible para comprender las restantes fases del juego y llevar a buen término la partida.
- La mejor manera de conocer las propiedades de cada pieza es observar su actuación en un tablero casi despejado.

Objetivos en el final

En cualquier momento de una partida de ajedrez cada jugador debe fijarse unos objetivos y, en función de ellos, elaborar un plan de acción. Al llegar al final dichos objetivos se presentan muy claros. Consideraremos sólo dos casos:

1. *En el tablero, además de los reyes, sólo quedan piezas, y no peones*. El bando que tenga superioridad de material debe utilizarla para dar mate.
2. *En el tablero, además de los reyes, sólo quedan peones, y no piezas*. Los jugadores se esforzarán por coronar alguno de sus peones para dar mate con la dama resultante.

Material suficiente para dar mate

El sólo hecho de tener superioridad material no basta para asegurar la victoria. Para convencerse, el estudiante puede intentar producir una posición de mate con rey y un alfil contra rey, sin existencia de otras piezas en el tablero. Fácilmente comprobará que tal posición no existe.

Por lo tanto, es importante conocer el mínimo de piezas necesarias para dar mate a un rey solo. En ausencia de peones, este material mínimo puede ser:

a) el rey + la dama
b) el rey + una torre
c) el rey + los dos alfiles
d) el rey + alfil y caballo

En los cinco primeros capítulos de esta Segunda Parte analizaremos la técnica a seguir para dar mate en cada uno de los casos, y también demostraremos la imposibilidad de forzar el mate con rey y dos caballos contra rey. Los cinco restantes estudian de qué manera se consigue o se trata de impedir la coronación de los peones.

I. REY Y DAMA CONTRA REY

El método para dar jaque mate con dama y rey contra rey es muy sencillo, y siempre se puede forzar en un número de movimientos bastante corto, incluso aunque se parta de una posición inicial en que las piezas atacantes estén desfavorablemente situadas.

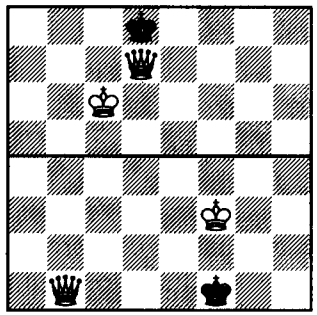


Diagrama 43a

Los diagramas **43a** y **43b** ilustran cuatro posiciones típicas de mate. Como puede verse en ellos, *es necesario que el rey enemigo se encuentre en una de las bandas*[1] *del tablero*, y para conseguir conducirlo hasta allí hay que ir restándole libertad con nuestras piezas de forma que poco a poco se vea obligado a ir cediendo terreno.

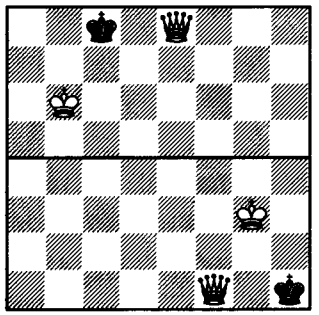


Diagrama 43b

El procedimiento completo para dar mate se muestra a partir del diagrama **44** (en la página siguiente).

En dicha posición el rey negro ocupa un puesto muy favorable para él, en el centro del tablero, pero esto no impide que en pocas jugadas sea rechazado hacia la banda.

[1] Cualquiera de las columnas o filas situadas junto al borde del tablero (ver Primera Parte, Capítulo I).

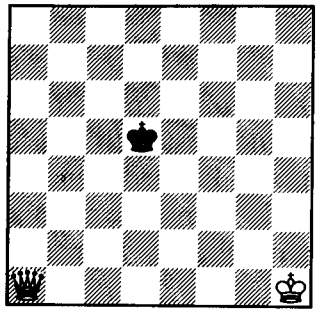


Diagrama 44

1 Rg2 Re4

Como es natural, el rey negro trata de permanecer en el centro.

2 Dc3 Rd5
3 Rf3 Re6
4 Re4 Rd6
5 Dc4

Obsérvese cómo *las blancas van ganando terreno sin que les sea necesario dar jaque, sino sólo controlando con sus piezas las casillas a donde puede moverse el rey negro*. Una forma muy efectiva de hacerlo es situar la dama ***a salto de caballo*** con respecto al rey adversario.

5 ... Re7
6 Re5 Rd7
7 Dc5

Nuevamente a salto de caballo.

7 ... Re8
8 Dc7

En cuanto el rey negro ocupa una casilla en el borde del tablero, la dama se sitúa en la séptima fila para no dejarle ya escapar.

8 ... Rf8
9 Rf6 Rg8
10 Dg7++

El lector habrá comprobado lo fácil que resulta el procedimiento. Sin embargo, ¡atención!: hay un importante riesgo de tablas que el principiante no suele advertir, y son las ***posiciones de ahogo***.

El peligro surge a partir del momento en que el rey negro se ve reducido a la banda. Entonces hay que tener cuidado de no entusiasmarse mucho al restarle libertad. Como regla, *antes de mover una de nuestras piezas, comprobaremos si el rey adversario va a disponer luego de alguna casilla a donde desplazarse*.

Pongamos un ejemplo. En nuestro anterior análisis, las blancas pudieron jugar *8 Re6* en vez de *8 Dc7*, con lo cual se produce el diagrama **45**.

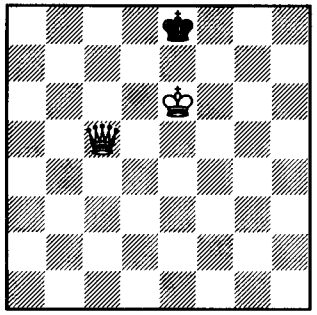


Diagrama 45

Si ahora las negras siguen *8 ... Rd8*, sería un error grave *9 Dc6?*, pues se produce una situación de ahogo y la partida es tablas.

En lugar de ello, habría que jugar:

8 ... Rd8
9 Dc1

También es posible cualquier otra *jugada de espera* en la columna *c* (con excepción de *9 Dc6*)

9 ... Re8

Obligado por la imposibilidad de ocupar la columna *c*. He aquí la finalidad del anterior movimiento de las blancas.

10 Dc8++

Para ayudar al estudiante a evitar las posiciones de ahogo, le recomendamos que preste atención a las representadas en el diagrama **46**.

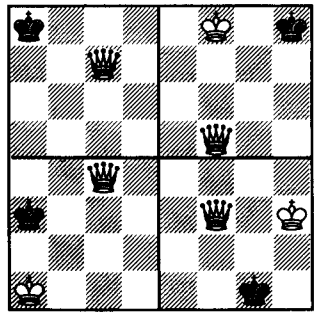


Diagrama 46

II. REY Y TORRE CONTRA REY

También aquí *las posiciones de mate surgen una vez que se ha conducido al rey adversario hasta el borde del tablero*. Sin embargo, la capacidad de una torre es menor que la de la dama, y por este motivo el mate requiere una mayor preparación, siendo necesario que los reyes se encuentren en ***oposición***, es decir, *uno enfrente del otro con una casilla entre ambos*. La única excepción a esta regla se produce cuando el rey negro está en la casilla del rincón, donde el propio límite del tablero le quita la posibilidad de fuga. Nuestro diagrama **47** ilustra las dos posiciones básicas de mate.

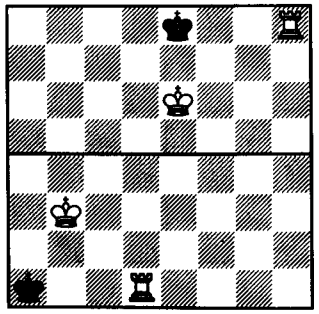


Diagrama 47

Señalado, pues, el objetivo de rechazar al rey contrario hasta la banda, examinaremos un caso general para ver cómo se consigue este propósito.

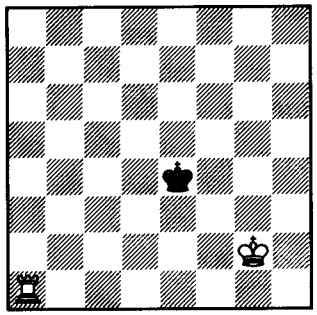


Diagrama 48

El diagrama **48** servirá de ejemplo. Aquí, las piezas blancas no están todavía coordinadas y el rey negro ocupa un lugar favorable en el centro del tablero.

1 ... Rd5
2 Rf3 Rd4

El rey del bando defensor intentará mantenerse en las casillas centrales el mayor tiempo posible.

3 Ta5

Con esta jugada *se corta el paso del rey negro* hacia la mitad superior del tablero. La técnica en estos finales se basa siempre en lo mismo: *restringir la libertad del rey contrario*. Para ello muchas veces lo más efectivo no es atacarlo directamente con jaques, sino rodearlo con nuestras piezas limitando sus posibilidades de movimiento.

3 ... Rd3

Las negras también pueden optar por irse a atacar la torre con *3...Rc4*. En este caso seguiría *4 Re3! Rb4 5 Td5 Rc4 6 Re4* etc., volviendo a la variante principal, como veremos.

4 Td5+

Ahora que los reyes están en oposición el jaque sí es una medida eficaz. El negro es obligado a retroceder a la columna *c*, dado que el rey blanco impide su paso hacia el flanco de rey.

4 ... Rc4
5 Re4 Rc3
6 Td4

Fiel a la consigna de restar libertad al rey negro. Ahora los movimientos de éste quedan limitados a la pequeña zona marcada en el diagrama **49**.

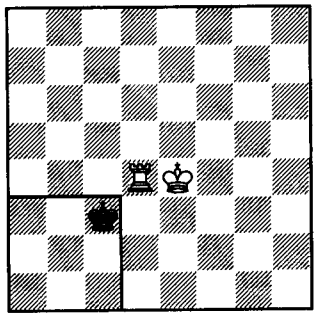


Diagrama 49. Posición después de 6 Td4

6 ... Rb3
7 Rd3 Rb2
8 Tb4+

Forzando al rey adversario a situarse en la banda. Con ello se

cumple la primera parte del método y no resta sino pasar a la ejecución del mate (diagrama **50**).

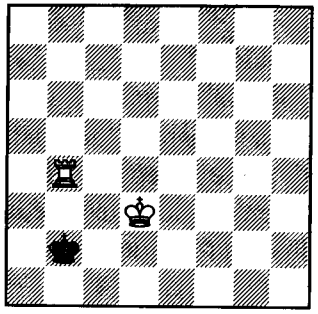


Diagrama 50

8 ... Ra3

Contra *8...Rc1* las blancas realizarían una *jugada de espera* con la torre en la columna ***b***, para obligar así al rey negro a situarse en oposición con el suyo propio, por ejemplo, *9 Tb8! Rd1 10 Tb1++*.

9 Rc3 Ra2
10 Tb8!

Una jugada de espera para forzar, tarde o temprano, que se produzca la oposición de los reyes en el momento en que corresponda mover al blanco. No es bueno perseguirle inmediatamente con *Rc2?*, porque el rey negro regresa de nuevo a ***a3*** y el blanco tiene que volver atrás.

10 ... Ra1

Si *10...Ra3* recibe mate ya con *11 Ta8++*.

11 Rc2 Ra2
12 Ta8++

Para familiarizarse con el método, el estudiante deberá practicarlo por su cuenta tomando distintas posiciones iniciales y tratando de aplicar las maniobras indicadas. Recomendamos especial atención al uso de las jugadas de espera.

III. REY Y DOS ALFILES CONTRA REY

Para dar mate hay que obligar al rey contrario a situarse en uno de los cuatro rincones del tablero, según cualquiera de las dos posiciones-tipo que se indican en el diagrama **51**.

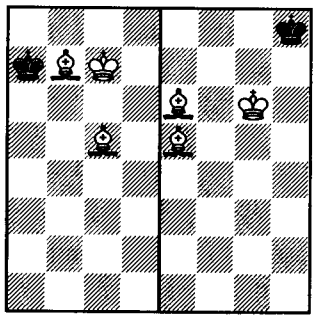


Diagrama 51

El procedimiento a seguir es el mismo que en los finales ya analizados. Comenzaremos por formar una barrera con nuestras piezas quitando las posibles *casillas de escape*, y gradualmente iremos ganando terreno a medida que el rey negro se vea obligado a retroceder. El diagrama **52** puede servirnos como posición inicial.

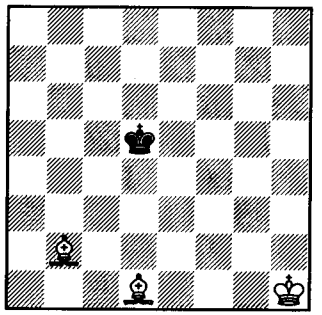


Diagrama 52

1 Ac2!

Obsérvese la forma en que *los alfiles, trabajando sobre dos diagonales contiguas* (en este caso ***a1-h8*** y ***b1-h7***), *construyen una barrera que el rey negro no puede franquear*. El paso siguiente es acercar el rey blanco.

1 ... Rc4
2 Rg2 Rd5
3 Rf3 Re6
4 Re4

Los alfiles se disponen a ganar más espacio tomando las diagonales ***a2-g8*** y ***a3-f8***, pero antes el

rey blanco debe asegurar que no habrá escapatoria por las casillas centrales. Debe prestarse especial atención a este tipo de maniobra.

4	**...**	**Rd6**
5	**Ab3**	**Rc5**
6	**Aa3+**	**Rc6**
7	**Aa4+**	**Rb6**
8	**Rd5**	

Se va estrechando el cerco.

8	**...**	**Ra5**
9	**Ae8**	**Rb6**
10	**Ab4**	**Rc7**
11	**Aa5+**	**Rb7**
12	**Ab5**	**Rc8**
13	**Rc6**	**Rb8**
14	**Ad3**	**Rc8**
15	**Af5+**	**Rb8**
16	**Rb6**	**Ra8**
17	**Ac3**	**Rb8**
18	**Ae5+**	**Ra8**
19	**Ae4++**	

Como se ha visto, la técnica del final es bastante sencilla. Sin embargo, en cuanto se consigue llevar el rey negro hacia el rincón hay que ir con sumo cuidado, pues el peligro de ***ahogo*** es aquí muy frecuente. Por ejemplo.

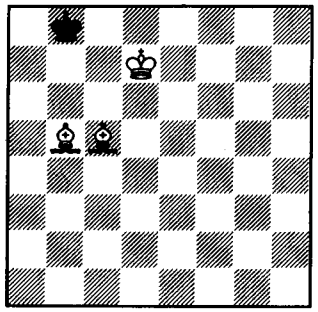


Diagrama 53

En el diagrama **53**, si las blancas juegan *1 Ac6?*, el rey negro queda ahogado y la partida es tablas. Por lo tanto deberá seguir:

1	**Aa6!**	**Ra8**
2	**Rc6!**	

Tras *2 Rc7?* se produce otra posición de ahogo.

2	**...**	**Rb8**
3	**Rb6**	**Ra8**
4	**Ab7+**	

Y no *4 Ad6?* que nuevamente ahogaría al rey negro.

4	**...**	**Rb8**
5	**Ad6++**	

IV. REY, ALFIL Y CABALLO CONTRA REY

Para ganar este final también es necesario, como en los casos anteriores, *conducir al rey enemigo hasta el borde del tablero*, pero hay que tener en cuenta que aunque existen posiciones de mate en las cuatro esquinas, e incluso en otras casillas de la banda, de hecho *sólo podrá forzarse el mate obligando al rey negro a situarse en una de las dos esquinas donde la casilla del rincón pueda ser atacada por nuestro alfil*. En los demás casos sólo un error de la defensa podría permitir el mate.

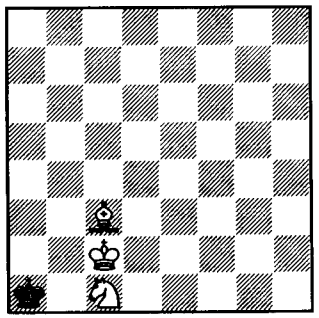


Diagrama 54

Por lo tanto, el objetivo que debemos plantearnos es llegar a una posición similar al diagrama **54**.

El método para conseguirlo es algo complicado. Cuando trabajábamos con la dama, la torre o los dos alfiles, era fácil construir una barrera con el fin de limitar los movimientos del rey negro. Esto se realizaba impidiéndole el paso a través de una columna, fila o par de diagonales, y una vez confinado el rey en alguna zona del tablero se iba estrechando paulatinamente el cerco hasta lograr arrinconarlo contra la banda.

Pero con alfil y caballo no hay la posibilidad de formar estas barreras "naturales", y por este motivo, si se desea mantener al prisionero a buen recaudo mientras se ejecuta la tarea de irle ganando terreno, debe recurrirse a maniobras más sutiles que exigen la máxima coordinación entre nuestras piezas. Por otra parte,

hay que tener presente que no debe sobrepasarse el límite de las cincuenta jugadas que señala el Reglamento, pues de lo contrario la partida sería tablas[1].

Ilustraremos el procedimiento a partir del diagrama **55**.

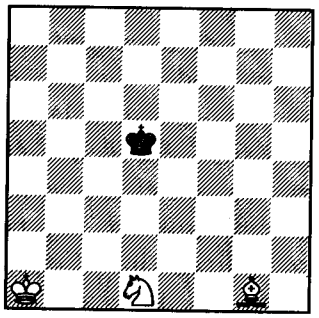


Diagrama 55

1 Rb2 Rc4
2 Rc2 Rd5
3 Rd3 Re5
4 Cc3

Las blancas, al tiempo que reagrupan sus fuerzas, van tomando el control de importantes casillas centrales para desalojar al rey negro de su favorable situación.

4 ... Rd6

[1]Ver Primera Parte (Capítulo VIII).

5 Ad4 Rc6

Obligado a ceder espacio, el rey se dirige hacia ***a8***, casilla de color opuesto al alfil, sabiendo que allí no puede forzarse el mate.

6 Re4 Rd6
7 Rf5 Rd7
8 Ac5 Rc6
9 Ab4!

El alfil y el caballo han conseguido edificar una muralla inexpugnable dominando las casillas de la quinta fila en el ala de dama, y ahora el rey blanco, sin temor a que el prisionero se escape, se ocupará de rodearlo desde el otro flanco. El estudiante debe prestar atención a esta clase de dispositivos y ejercitarse en construir otros similares.

9 ... Rd7
10 Re5 Rc6
11 Re6 Rc7
12 Rd5 Rb7

Si *12...Rd7 13 Cb5!* el rey negro tiene ya que retirarse a la banda.

13 Rd6 Rb6
14 Rd7 Rb7
15 Cd5! Ra8

No es mejor para el negro *15...Ra6 16 Rc6 Ra7 17 Cc7 Rb8 18 Ac5 Rc8 19 Aa7*, con una posición que se alcanzará después en la línea principal.

16 Rc6

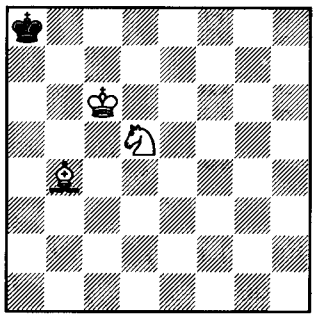


Diagrama 56. Después de 16 Rc6

La primera parte del plan ya se ha cumplido: el rey negro fue rechazado hasta la banda bajo el constante control de las tres piezas adversarias. Viene ahora la etapa más importante, que es conducirle desde el rincón "*malo*" donde no se puede forzar el mate hasta el rincón "*bueno*", con la casilla del mismo color del alfil.

16 ... Rb8
17 Cc7 Rc8
18 Aa3

Una jugada de espera con el fin de ajustar los tiempos para llegar a la posición deseada en el momento preciso. *La capacidad de realizar jugadas de espera conservando el control sobre las casillas que interesan es algo que el alfil tiene en común con las piezas mayores* (torre y dama). *El caballo, sin embargo, carece de esta propiedad.*

18 ... Rb8
19 Ac5 Rc8
20 Aa7

Restándole al rey negro la casilla ***b8***, le aparta definitivamente del rincón malo. Esta es la situación que querían las blancas provocar con su jugada **18**. A partir de ahora, todas las casillas de la octava fila serán literalmente barridas por las piezas blancas.

20 ... Rd8
21 Cd5 Re8

Si *21...Rc8 22 Ce7+ Rd8 23 Rd6* etc. Ahora, en cambio, el rey intenta escapar hacia el centro por el flanco de rey: ¿lo logrará?.

22 Rd6 Rf7
23 Ce7! Rf6
24 Ae3

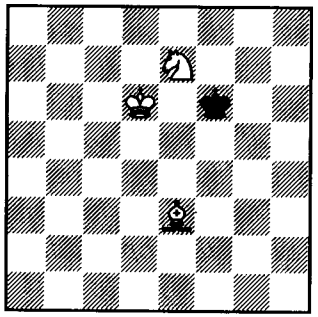


Diagrama 57. Después de 24 Ae3

Saliendo al paso de las intenciones de fuga del prisionero (diagrama 57). Recomendamos comparar el mecanismo de control que emplean aquí las blancas con el que utilizaron a raíz de su jugada novena.

24 ... Rf7
25 Ad4 Re8
26 Re6 Rd8
27 Ab6+ Re8

Ya no hay retorno hacia ***a8***.

28 Cf5 Rf8
29 Ac7

Nuevamente una jugada de espera.

29 ... Re8
30 Cg7+ Rf8
31 Rf6 Rg8
32 Rg6 Rf8
33 Ad6+ Rg8

¡Por fin! El rey negro ya no escapará de la zona del rincón. Ahora sólo queda la maniobra definitiva para dar mate.

34 Cf5 Rh8
35 Ae7!

Otro movimiento de espera, en vista de que *35 Ch6?* produciría el ahogo. Las blancas quieren efectuar dicha jugada sólo cuando sea jaque.

35 ... Rg8
36 Ch6+ Rh8
37 Af6++

Como habrá podido comprobarse, este final contiene numerosas dificultades prácticas, pero no por ello deja de ser aconsejable su estudio.

Con sentido lógico y paciencia el estudiante llegará pronto a dominarlo, y desde aquí le alentamos a que no se deje desanimar por los primeros obstáculos, pues la adquisición de técnica en los finales constituye una importante base para el progreso futuro. En el caso que nos ocupa, lo que debe asimilarse especialmente bien es el modo en que las piezas blancas hostigan al rey adversario para que realice el recorrido desde el rincón "*malo*" hasta el "*bueno*", y a tal respecto es de destacar la maniobra en **W** efectuada por el caballo (a través de las casillas ***c7***, ***d5***, ***e7***, ***f5*** y ***g7***).

V. REY Y DOS CABALLOS CONTRA REY

Este es un final de tablas, ya que dos caballos no dan mate contra el rey solo.

Las posiciones de mate, si bien existen (véase el diagrama **58**), *no se pueden forzar*, es decir que no hay manera de llegar a producirlas según una secuencia obligada de movimientos, como sucedía en los finales analizados en los capítulos anteriores. Aquí el rey negro tiene siempre posibilidad de escapar, y no recibirá jaque mate a menos que entre voluntariamente en la red preparada.

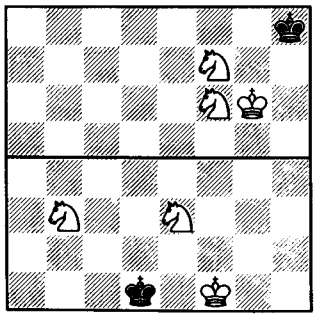


Diagrama 58

Para conseguir las tablas, al bando defensor le bastará con eludir las casillas de la banda o del rincón del tablero, pero incluso cuando el rey se encuentra recluido en la zona del rincón, como en el diagrama **59**, los intentos de ganar resultan infructuosos:

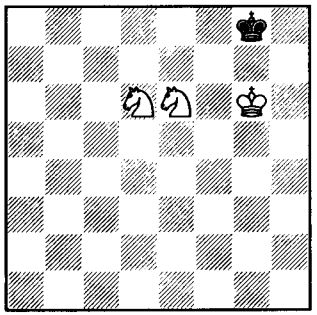


Diagrama 59

En este ejemplo, la movilidad del rey negro está limitada a las casillas ***g8*** y ***h8***, máxima reducción de espacio a que se le puede someter sin ahogarle, y veremos que ni siquiera una posición tan favorable a las blancas conduce inevitablemente al mate.

1 Cf5 Rh8
2 Cf8

Naturalmente, tras *2 Ch6* ó *2 Ce7* serían tablas por ahogo. Las blancas buscan alguna maniobra que excluya esa posibilidad.

2 ... Rg8
3 Cd7 Rh8
4 Cd6 Rg8
5 Cf6+

Y ahora si *5...Rh8?* reciben mate con 6 *Cf7++*, mas en lugar de eso las negras juegan:

5 ... Rf8

Tras lo cual las blancas no han conseguido otra cosa que volver más o menos al punto de partida.

Rey y dos caballos contra rey y peón

En el final anterior contábamos, naturalmente, con que en el tablero no quedaba más material que los reyes y los dos caballos blancos. Una ligera alteración de esta premisa podría, sin embargo, cambiar radicalmente el resultado.

En efecto, hay ocasiones en que *la presencia de un peón negro trae consigo la derrota de su bando, por eliminar la posibilidad de ahogo.*

Si reproducimos la posición del diagrama **59**, pero en esta ocasión añadiendo un peón negro, por ejemplo en ***a7***, resulta el diagrama **60**.

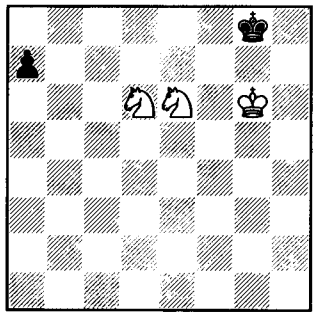


Diagrama 60

Aquí las blancas sí pueden forzar el mate, del modo siguiente:

1 Cf5 a5

2 Ce7+ Rh8
3 Cg5

Aunque las negras tienen el rey ahogado, dicho detalle carece ahora de importancia porque pueden mover el peón. Esto permite a las blancas ganar el tiempo que les faltaba para dar mate.

3 . . . a4

4 Cf7++

Tales son los efectos del peón "*traidor*". Es fácil comprobar que en la posición inicial el peón podía estar también más avanzado, incluso en ***a3***, donde las blancas tendrían el tiempo justo de realizar el mate ¡ni siquiera la coronación del peón impide entonces la caída de su rey!

VI. CONCEPTOS BÁSICOS. OPOSICIÓN Y REGLA DEL CUADRADO

Finales de peones: definición y objetivos

*Las posiciones simplificadas en que, aparte de los reyes, solamente quedan peones sobre el tablero, se denominan **finales de peones**.*

También aquí la ventaja material suele ser el factor determinante de la victoria, pero el bando con superioridad ya no pretenderá dar mate de una forma inmediata, sino que primero tendrá que fijarse el objetivo de llevar un peón hasta la octava fila para convertirlo en dama, y sólo entonces pasará a dar mate como se vio en el Capítulo I de esta Segunda Parte.

En consecuencia, lo que analizaremos al tratar este tipo de finales serán los procedimientos mediante los cuales se debe procurar la coronación de los peones, así como los sistemas de defensa de que dispone el bando débil para resistirse a este propósito.

Peón pasado

*Se dice que un peón está **pasado** cuando no hay otros peones del adversario que puedan oponerse a su avance*, esto es, si no existe ningún peón enemigo delante de él ni en las columnas vecinas.

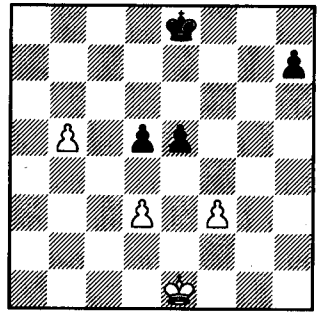


Diagrama 61

En el diagrama **61**, por ejemplo, son peones pasados el blanco en ***b5*** y el negro en ***h7***.

La regla del cuadrado

Como veremos, los peones pasados tienen mucha importancia en

el final de la partida. Su principal característica es que, al carecer de obstáculos naturales que se opongan a su avance, sólo podrán detenerse con piezas.

En el tipo de finales que nos ocupa, como no existen otras piezas, será el rey quien tenga que salir al paso de la amenaza de coronación de los peones contrarios. Tendremos que determinar, por lo tanto, cuándo está en condiciones de cumplir dicha función, y a tal fin nos será de gran ayuda conocer la denominada ***regla del cuadrado***.

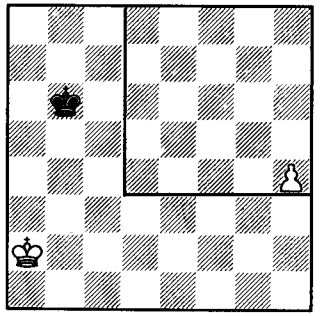


Diagrama 62

Observemos el diagrama **62**. Para saber si el rey negro puede detener al peón trazaremos mentalmente el cuadrado de la figura, *uno de cuyos lados es el camino que debe recorrer el peón para llegar a la octava fila. Si el rey negro está fuera del cuadrado*, como es el caso, *no podrá alcanzarlo*. En cambio, *si se encontrase dentro de la zona marcada*, por ejemplo en ***e6***, *llegaría a tiempo de detener al peón.*

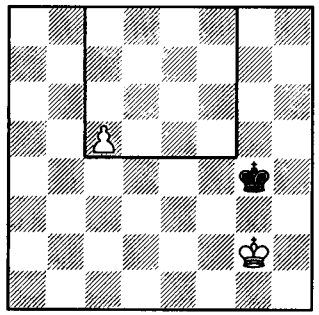


Diagrama 63

¿Cómo valoraremos la posición del diagrama **63**? El rey negro está fuera del cuadrado del peón. Si juegan las blancas ganan con **1 c6,** pero si corresponde mover a las negras harán tablas con **1... Rf5!**, entrando en dicho cuadrado.

Para los peones que se encuentran todavía en su casilla inicial es necesario tomarse una pequeña precaución. Puesto que dichos peones pueden avanzar dos pasos en su primera jugada, deberemos construir el cuadrado como si estuviesen ya situados en la tercera fila, según ilustra el diagrama **64**.

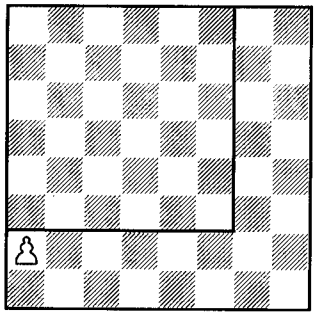


Diagrama 64

Oposición

Antes de pasar adelante vamos a establecer un concepto al que ya nos hemos referido con anterioridad (ver Capítulo **II**). Se trata de la ***oposición*** de los reyes.

Consideremos el diagrama **65** suponiendo que está en disputa la cuarta fila de las blancas. ¿Cuál de los dos reyes conseguirá atravesarla?

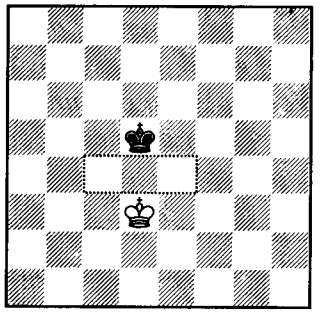


Diagrama 65

Es una cuestión que decide el turno de juego. Por ejemplo, si mueven las blancas se encontrarán con que no sólo no pueden acceder a ninguna de las tres casillas clave (***c4***, ***d4*** y ***e4***), sino que además, teniendo que realizar alguna jugada con su rey, les es forzoso abandonar el control de una de estas casillas, ocasión que aprovechará el rey negro para invadir la fila en cuestión, ganando terreno.

Y si en la posición inicial mueven las negras se hallarán en idéntica situación, debiendo permitir que el rey blanco conquiste la cuarta fila. Así que *la oposición favorece a quien no tiene el turno de juego.*

Por lo tanto, *se dice que determinado bando tiene la* ***oposición*** *cuando, estando los dos reyes uno frente al otro con una casilla de separación en medio, corresponde mover a su adversario.*

Pondremos un último ejemplo para que no queden dudas. Supongamos la posición con el rey blanco en ***c3*** y el negro en ***b6***, donde juegan las blancas. Éstas seguirán con **1 Rb4!**, y mentalmente pueden decirle a su adversario: *"con esta jugada tomo la oposición, es decir, me pongo enfrente, me opongo. Ahora deberás mover tu rey y dejarme paso".*

VII. REY Y PEÓN CONTRA REY. POSICIONES MÁS VENTAJOSAS

En este capítulo y el que le sigue pasaremos revista a las principales posibilidades de la lucha cuando existe un único peón en el tablero. Naturalmente, las conclusiones que aquí se señalen podrán aplicarse después a finales en los que intervengan más peones.

La cuestión de si el rey enemigo es capaz de detener al peón queda determinada en primer lugar por la *regla del cuadrado*, que anteriormente establecimos. Según dicha regla, si el rey negro no puede entrar en el cuadrado del peón se gana siempre coronando el mismo y procediendo a dar mate con la dama resultante.

Ahora bien, ¿qué sucede cuando el rey negro está dentro del cuadrado? Todo dependerá entonces de la situación del rey blanco. En ocasiones será suficientemente favorable para apoyar el avance del peón, y otras veces no podrá conseguirlo. Estudiaremos los diferentes casos.

¿Dónde está mejor el rey blanco?

Cuando intenta luchar por la coronación de un peón, el principiante suele ceder a la primera tentación que se le presenta: adelantarlo de inmediato todo cuanto sea posible y ponerse a pensar solamente cuando surgen las dificultades, es decir, cuando el rey contrario se sitúa delante del peón bloqueando su camino (diagrama **66**).

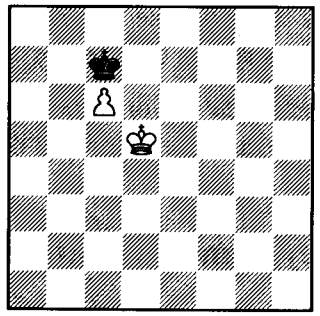


Diagrama 66

Pero por desgracia en ese momento será ya demasiado tarde, y

por más que reflexione nuestro impulsivo jugador no va a conseguir desalojar de allí a ese incómodo "aguafiestas".

Deducimos en consecuencia que su manera de proceder fue errónea. En ajedrez, como en la vida misma, lo más eficaz para luchar contra determinado obstáculo no suele ser esperar a que aparezca, sino prevenirlo.

Es necesario impedir que el rey negro se sitúe frente a nuestro peón entorpeciendo su marcha. Por ello el método más seguro de garantizar el éxito será avanzar primero con el propio rey, el cual despejará el camino para el peón, y sólo entonces lo llevará tras él. Antes de ponerse en ruta, hay que construir la carretera.

Por tanto, la mejor situación del rey es delante de su propio peón.

El rey blanco delante de su peón

*Todas las posiciones en que el rey blanco ha conseguido llegar a la **sexta fila** estando por delante de su peón son ganadoras, sin importar dónde se encuentre el rey negro* (siempre, claro está, que el peón no corra peligro de ser atacado y capturado desde la retaguardia)[1].

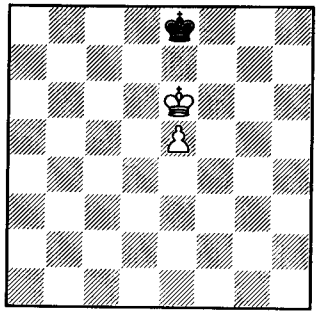


Diagrama 67

Lo demostraremos a partir del diagrama **67**. Las blancas ganan, independientemente de quién tenga el turno de juego.

Si juegan las negras:

1 ... Rd8
2 Rf7

El rey blanco controla así las tres casillas que separan al peón de la octava fila. Esto es decisivo.

[1] El caso del peón de torre es la única excepción de esta regla, como se verá en el capítulo siguiente.

2 ... Rd7
3 e6+

Seguido de **4 e7** y **5 e8=D**.

Y si en la posición inicial del diagrama **67** juegan las blancas, sucederá:

1 Rf6 Rf8

Las negras se afanan en tomar la oposición, pero en el caso presente no les servirá de nada.

2 e6 Re8
3 e7

El peón ha avanzado a la séptima fila sin jaque. Éste es un detalle importante que conviene recordar.

3 ... Rd7
4 Rf7

Y el peón corona sin problemas.

En el diagrama **68** el rey blanco está dos pasos por delante de su peón. Esta circunstancia asegura el triunfo.

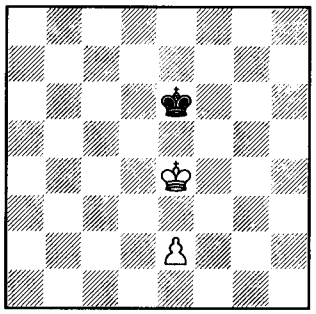


Diagrama 68

Si juegan las negras:

1 ... Rd6
2 Rf5 Re7

En caso de *2...Rd5* seguiría *3 e4+ Rd6 4 Rf6! Rd7 5 e5 Re8 6 Re6!*, con la posición ganadora del diagrama **67**.

3 Re5!

Tomando la oposición se asegura la penetración en la sexta fila.

3 ... Rf7
4 Rd6 Re8

O bien, si las negras juegan *4...Rf6, 5 e4 Rf7 6 e5 Re8 7 Re6*, etc.

5 e4 Rd8
6 e5 Re8
7 Re6!

Ganando, como ya se ha visto. Sin embargo, hubiera sido un error *7 e6? Rd8 8 e7+ Re8 9 Re6* y las negras están ahogadas. *Para que sea posible la victoria, el peón debe avanzar a la séptima fila sin dar jaque.*

Volvamos ahora al diagrama **68** en el supuesto de que jueguen las blancas.

1 e3

Un tiempo de espera que gana la oposición. Con esto las negras se ven obligadas a ceder terreno.

1 ... Rd6
2 Rf5 Re7

Si *2...Rd7* sigue *3 Rf6 Re8 4 Re6*, ganando. Tampoco salva a las negras *2...Rd5 3 e4+ Rd6 4 Rf6! Rd 7 5 Rf7* y el peón tiene vía libre hasta la octava fila.

3 Re5!

Con posición ganadora, como ya sabemos.

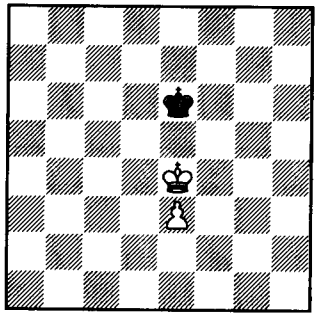


Diagrama 69

Otra de las posiciones típicas en este final es la que refleja el diagrama **69**. El rey blanco está delante de su peón, pero a sólo un paso de distancia, lo cual le resulta menos favorable.

Si juegan las negras estamos en situación idéntica al ejemplo anterior (diagrama **68**, después de *1 e3*), y acabamos de demostrar que las blancas triunfan.

Ahora bien, si en la presente posición inicial corresponde mover a las blancas, no ganarán. Las negras, en poder de la oposición, pueden ofrecer una resistencia inquebrantable.

1 Rd4 Rd6

Manteniendo la oposición.

2 Re4 Re6
3 Rf4 Rf6
4 e4

Las blancas, puesto que no consiguen progresar conservando su rey por delante del peón, se deciden por fin a avanzarlo. Pero ésta es una posición de tablas que será estudiada en el capítulo siguiente.

VIII. REY Y PEÓN CONTRA REY. POSICIONES MENOS FAVORABLES

El rey blanco detrás o al lado de su peón

Nuestro anterior capítulo finalizó al surgir en el tablero la posición del diagrama **70**, en que el rey blanco, no logrando avanzar más debido a que las negras mantenían la oposición, se resignó a quedarse situado junto a su peón sin poder pasar ya por delante del mismo.

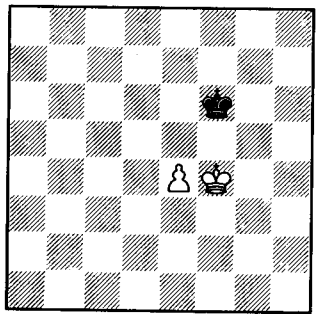


Diagrama 70

Comprobaremos que en estos casos las negras alcanzan las tablas si saben acertar con la defensa correcta.

1 ... Re6
2 e5 Re7
3 Rf5 Rf7!

De nuevo la clave se encuentra en el principio de oposición de los reyes. Tal es el mecanismo de defensa de las negras: mantener su rey en las ***casillas de bloqueo*** situadas frente al peón hasta que el rey blanco asome por uno de sus costados, y entonces ¡tomar inmediatamente la oposición!

4 e6+ Re7
5 Re5 Re8

¡Única! Cualquier otra jugada pierde, pues las negras deben reservarse la posibilidad de ir a ***d8*** o a ***f8*** cuando las blancas jueguen *Rd6* ó *Rf6*.

6 Rf6 Rf8
7 e7+

El peón avanza a la séptima fila con jaque.

Como sabemos, esto imposibilita la victoria.

7 ... Re8
8 Re6 Tablas

No había forma de defender el peón sin ahogar al negro.

Ejemplo práctico

Para fijar las ideas hasta aquí expuestas en lo referente a la lucha por la promoción de los peones, invitamos al estudiante a que reflexione sobre la posición que se muestra en el diagrama **71**.

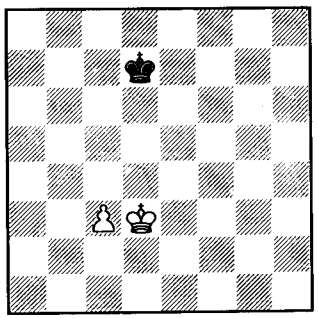


Diagrama 71

Con una defensa correcta se consigue el empate.

En efecto, si juegan las blancas, al intento de pasar el rey por delante del peón mediante **1 Rc4** las blancas replican con **1...Rc6**, y a la jugada **1 Rd4** con **1...Rd6!** (no *1...Rc6? 2 Rc4* etc.), tomando en ambos casos la oposición, con lo cual se aseguran las tablas.

Moviendo primero las negras, el problema es más complicado. Tanto *1...Rc6?* como *1...Rd6?* son perdedoras, pues dan al rey blanco la oportunidad de apoderarse de la oposición. La única jugada correcta es **1...Rc7!**, para poder contestar adecuadamente a la siguiente jugada de las blancas según la casilla que éstas elijan para su rey. Por ejemplo, **2 Rc4 Rc6**, ó bien **2 Rd4 Rd6**. Tablas.

El peón de torre

El peón de torre es el que más posibilidades defensivas ofrece al bando débil en el tipo de finales que estudiamos, presentándose como excepción a las reglas establecidas sobre posiciones ganadoras.

En el diagrama **72** las blancas no ganan, a pesar de que su rey alcanzó a situarse en la sexta fila.

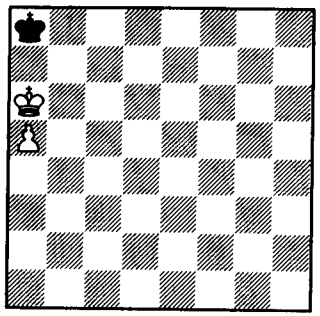


Diagrama 72

1 Rb6 Rb8
2 a6 Ra8
3 a7 Tablas

Así pues, con un peón de torre las posiciones en que el rey negro tiene acceso a la casilla de coronación no pueden ganarse, al resultar imposible desalojarlo de allí sin que se produzca el ahogo.

Tampoco se gana en el diagrama **73**:

1 a6 Rc8
2 Ra8

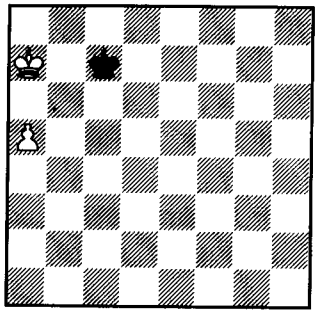


Diagrama 73

O bien *2 Rb6 Rb8* etc.

2 ... Rc7
3 a7 Rc8

Tablas. Es curioso ver que aquí es el blanco el ahogado.

De ambos ejemplos deducimos una importante regla: *cuando el rey negro está dentro del cuadrado, la única forma de ganar con un peón de torre es que el blanco consiga ocupar con su rey las casillas adyacentes a la de coronación* (***b7*** o ***b8*** para el peón ***a***, o bien ***g7*** o ***g8*** para el ***h***), *siempre que el peón no corra peligro de ser capturado.*

Tal requisito se cumple en el diagrama **74**.

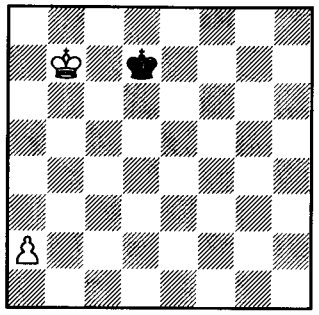


Diagrama 74

Las negras pierden, aunque jueguen en primer término.

1 ... Rd6
2 a4 Rc5
3 a5 Rb5
4 a6

El peón entra en contacto con su rey y de esta forma escapa al ataque del rey negro, que no puede evitar la coronación.

IX. FINALES CON POCOS PEONES

Rey y dos peones contra rey

Lógicamente este final suele ser ganador, pero existen ciertas excepciones. Tal es el caso cuando el rey de bando débil puede capturar uno de los peones y ocupar después un puesto de bloqueo adecuado con respecto al otro.

Hay otras posiciones en que las blancas no consiguen ganar aun conservando su dos peones de ventaja.

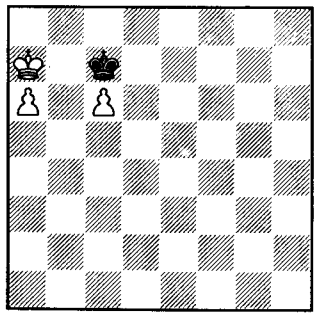


Diagrama 75

Si en el diagrama **75** juegan las blancas, seguirá:

1 Ra8 Rc8!

Perdería sin embargo *1...Rxc6? 2 Rb8 R 3 a7*, etc.

a7 Rc7

Y las blancas están ahogadas.

Los peones ***doblados*** (es decir, situados en una misma columna) propician especialmente las ocasiones de empate.

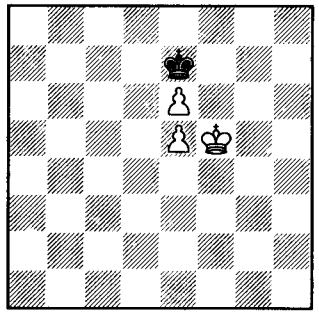


Diagrama 76

En el diagrama **76** las blancas no ganan:

1 ... Re8!
2 Rf6 Rf8
3 e7+ Re8

Donde tanto *4 e6* como *4 Re6* ahogan al negro.

Obsérvese que las tablas son posibles gracias a que en el diagrama **76** los peones blancos están demasiado avanzados. Bastaría con trasladar toda la posición una fila más atrás para que fuese ganadora (el estudiante deberá verificarlo por sí mismo).

Los peones doblados en la columna de torre garantizan las tablas en cualquier posición, siempre que el rey negro ocupe un emplazamiento favorable.

Peones que se defienden solos

A la vista del diagrama **77**, comprobamos que a pesar de la lejanía de su propio rey los peones están a salvo, pues el rey negro no puede capturar el más atrasado (***d5***) sin salir del cuadrado del adelantado (***c6***) permitiendo con ello su coronación.

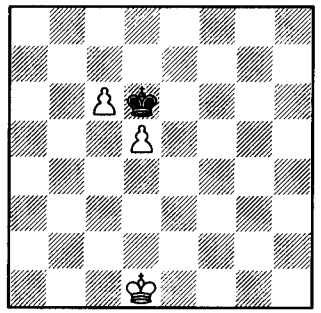


Diagrama 77

Por consiguiente, siendo los peones invulnerables, las negras no pueden hacer otra cosa que realizar jugadas de espera en las casillas ***c7*** y ***d6***.

Mientras tanto, las blancas irán acercando tranquilamente su rey hacia la zona de lucha para apoyar el avance de alguno de los peones a la octava fila. Las posiciones de este tipo son siempre ganadoras.

También en la posición del diagrama **78** (ver en página siguiente) los peones blancos serán capaces de defenderse por sí mismos, en espera de que su rey aparezca en escena:

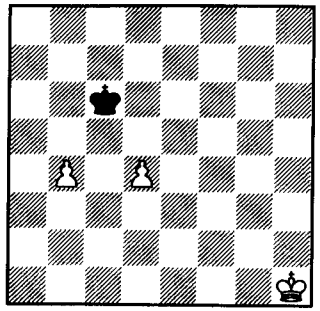


Diagrama 78

1 ... Rd5
2 b5! Rd6

La captura del peón ***d*** alejaría al rey negro del cuadrado del peón ***b***.

3 Rg2 Rc7

O bien, si las negras juegan *3...Rd5, 4 Rf3* etc.

4 d5! Rb6
5 d6 Rb7
6 Rf3

Y así sucesivamente.

Rey y peón contra rey y peón

Sería una labor demasiado extensa para nuestros propósitos el analizar todas las posibilidades que pueden darse cuando existe un peón por bando, y por lo tanto nos limitaremos a los casos más significativos.

Si ambos peones están pasados no pueden establecerse reglas generales acerca del resultado de la partida. Éste dependerá de las perspectivas de coronación de cada uno de los peones, y de la capacidad de los reyes para detener al peón contrario y apoyar el avance del propio.

Cuando los peones están en la misma columna, bloqueándose mutuamente, la situación de los reyes tiene gran importancia.

Tomaremos como posición básica el diagrama **79** (en página siguiente). Los peones están bloqueados, el rey blanco en la misma fila que su peón y el negro una fila por detrás del suyo.

Si juegan las blancas no pueden traspasar la quinta fila, pero el control de la casilla ***d5*** les asegura que tampoco lo hará el rey negro:

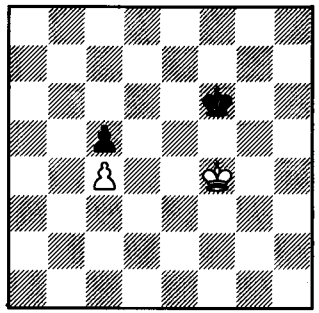


Diagrama 79

1 Re4 Re6
2 Rf4 Rf6

Con tablas claras.

Jugando las negras en primer término, las blancas tienen la oposición y gracias a ella logran penetrar en la quinta fila y ganar el peón contrario.

1 ... Re6
2 Re4 Rd6
3 Rf5 Rc6
4 Re6 Rb7
5 Rd5 Rb6
6 Rd6

He aquí la clave: cuando el rey blanco consigue acercarse lateralmente al peón dispone de dos casillas para atacarlo (***d5*** y ***d6***), mientras que el negro solamente cuenta con un cuadro para la defensa (***b6***). Esto significa que cuando el rey blanco se encuentra en ***d5*** el negro debe estar en ***b6*** para no perder su peón, y en ese momento, al jugar las blancas ***Rd6***, el rey negro debería permanecer en ***b6*** pero el turno de juego le obliga a alejarse de allí.

Tal situación, en que tener el turno de juego supone una desventaja por la obligatoriedad de realizar alguna jugada desfavorable, se denomina "***zugzwang***". En los finales de peones, como hemos podido comprobar repetidamente, la pérdida de la oposición conduce con frecuencia a posiciones de *zugzwang*.

Volviendo al análisis del diagrama **79**, vemos que después de la jugada *6 Rd6* las bancas consiguen conquistar el peón. Sin embargo, ello no les basta para ganar la partida.

6 ... Rb7

7 Rxc5 Rc7!

Apoderándose de la oposición las negras se aseguran el empate, según fue demostrado a partir del diagrama **69**.

Las cosas cambiarían, no obstante, si en la posición inicial trasladásemos todas las piezas una casilla más arriba. En ese caso el rey blanco capturaría el peón situándose en la sexta fila, lo cual sabido es que significa la victoria (ver diagrama **67**).

De los análisis anteriores se pueden extraer importantes reglas válidas para el juego con peones ***bloqueados*** en una misma columna:

1ª. *Cuando los reyes están enfrentados, el que está en la misma fila de su peón podrá mantenerse en ella impidiendo el paso del rey enemigo, aunque no tenga la oposición.*

2ª. *Regla de las tres casillas:* *La penetración del rey en la fila donde se encuentra el peón contrario trae consigo la ganancia de éste, siempre que el peón propio no corra peligro.*

El espacio vital para dicha penetración son las *tres casillas* situadas al lado del peón, que en nuestro caso del diagrama **36** serían ***d5***, ***e5*** y ***f5***. Compruébese que la penetración por ***g5*** no sería adecuada, por permitir al rey negro pasar al contraataque a través de ***e5***.

3ª. *La captura del peón adversario garantiza la victoria cuando dicho peón se encuentra en la segunda o la tercera fila, con la excepción de los peones de torre. En los restantes casos, tomando la oposición el bando débil puede asegurarse las tablas.*

Citaremos, para terminar, la posición del diagrama **80**. El modo en que se resuelve es sumamente instructivo.

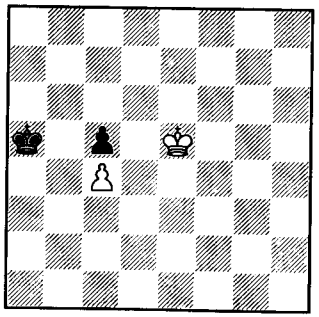


Diagrama 80

De acuerdo con la segunda de las reglas establecidas, las blancas deben ganar el peón, pero han de proceder con cuidado.

1 Rd6!

Perdería *1 Rd5? Rb4,* y entonces son las negras quienes capturan el peón situando su rey por delante del suyo propio.

En todas las situaciones similares a ésta es importante atacar el peón primero desde atrás, reservando la opción de jugar a la casilla crítica que conserva el contacto con los dos peones (en este caso ***d5***) para el momento en que sea necesario combinar el ataque y la defensa.

1 . . . Rb6!

Ahora si *1...Rb4? 2 Rd5* sigue ganando. Obsérvese que con ambos reyes situados en las casillas críticas (***d5*** para el blanco y ***b4*** para el negro) se crea una posición de *"zugzwang recíproco"*, es decir, el que juega pierde.

2 Rd5 Rb7!

Pero no *2...Rc7? 3 Rxc5* y las blancas se apoderan de la oposición, ganando.

3 Rxc5 Rc7

Con tablas, como ya sabemos.

X. FINALES CON MAYOR CANTIDAD DE PEONES

En los finales en que intervienen varios peones por cada bando, uno de los factores fundamentales a la hora de valorar la posición es la existencia de peones pasados.

Cuando no hay tales peones pasados, el jugador habrá de intentar crearlos, y para ayudarle en esta tarea vamos a mostrar algunos ejemplos que ilustren los mecanismos más usuales con que se persigue este fin.

Las mayorías

En el diagrama **81** las blancas tienen superioridad de peones en el flanco de dama. A esto se llama una ***mayoría***.

Imaginemos que los reyes están lejos y que alguna razón los retiene en otro sector del tablero. ¿Podrá el blanco, merced a su mayoría de peones, procurarse uno pasado? Si es así, ¿cómo habrá de proceder para lograrlo?

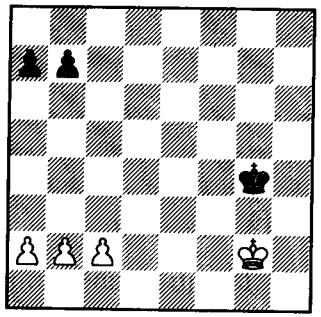


Diagrama 81

La primera cuestión que se plantea es qué peón blanco debe avanzar primero, y la respuesta se halla en la siguiente regla: *avanzará en primer lugar el peón que no tenga peón adversario delante.*

1 c4!

Sería un grave error *1 b4?*, ya que después de *1...b5!* la mayoría quedaría bloqueada por la imposibilidad de avanzar el peón ***a*** o el ***c***.

1 ... a5
2 b3!

Contra *2 a3?* sigue *2...a4.*

Debe prestarse especial atención a este tipo de posiciones, donde *un solo peón es capaz de detener a dos.*

2 ... b6
3 a3

Y ya nada puede impedirle a las blancas el jugar ***b4*** y ***c5***, con lo que logran su peón pasado.

Sacrificios para despejar el camino

Si el numero de peones en una zona del tablero es igual para los dos bandos, lo normal es que ninguno de ellos consiga crearse un peón pasado.

Sin embargo, hay ocasiones en que, hallándose los peones de un color muy avanzados, es posible algún sacrificio que desbarata la estructura adversaria dejando paso a un peón.

En el diagrama **82** las blancas siguen:

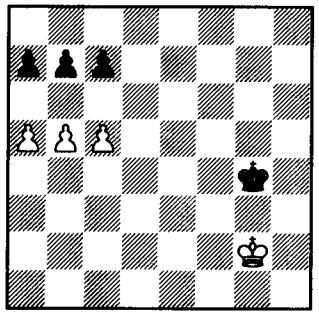


Diagrama 82

1 b6 cxb6
2 a6!

Contra *1...axb6* hubiera seguido *2 c6!*

2 ... bxa6
3 c6

Y el único superviviente tiene vía libre hasta la octava fila. Insistimos en que para realizar sacrificios hay que asegurarse de que nuestros peones estén suficientemente avanzados, pues de lo contrario los peones negros que también resultan pasados

podrían ser a su vez muy peligrosos.

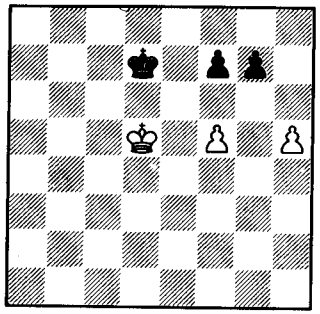


Diagrama 83

También en el diagrama **83** las blancas logran procurarse un peón pasado, en este caso mediante la oportuna entrega de su peón *f*.

1 f6! **gxf6**
2 h6

Alcanzando su objetivo. A *1...g6* hubiera seguido igualmente *2 h6*.

TERCERA PARTE

TÁCTICA ELEMENTAL

I. EL EQUILIBRIO MATERIAL

El material y su función

*Se entiende por **material** el conjunto de todas las piezas y peones con que cuentan los jugadores en el transcurso de la partida.*

El fin último que se persigue en el ajedrez es dar mate al rey contrario, pero esto no suele lograrse en una fase temprana del juego. Normalmente hay que ir realizando una serie de planes intermedios y acumulando ventajas en espera de que llegue la ocasión definitiva.

Cualquier acción se realiza mediante las piezas, cuya función por lo tanto es ejecutar los planes, pero las que en un momento dado no intervienen directamente en la lucha también son importantes, y hay que procurar conservarlas para poderlas utilizar después.

Durante la partida se van produciendo capturas y simplificaciones, y entonces el jugador debe tener presente que, mientras no pueda dar mate, uno de sus objetivos básicos es la *ganancia y conservación de material*. Dedicaremos los siguientes capítulos a proporcionarle la técnica precisa para que lo consiga.

Valor de las piezas

El valor de cualquier pieza en un momento preciso está determinado por la actividad que despliega, y aunque ésta va cambiando a medida que la posición sufre transformaciones, existe siempre un valor potencial correspondiente a la movilidad que podría adquirir dicha pieza si el tablero se despejase de pronto. La capacidad para desplazarse en un tablero vacío determina lo que se llama el ***valor teórico*** de cada pieza.

El valor teórico es un término relativo que permite comparar entre sí las distintas piezas, según la tabla que ya conoce el estudiante (ver Primera Parte, Capítulo III):

Dama	9
Torre	5
Alfil	3
Caballo	3
Peón	1

Por su capacidad de movimiento, al rey se le podría asignar un valor similar al de la torre, pero su importancia no se deriva únicamente de la actividad que despliega, sino del hecho de que perderlo significa la derrota, y por ello vale mucho más que todas las otras piezas. Si se quieren comparar éstas, incluyendo al rey, podría hacerse mediante la expresión:

$$R >> D > T > A = C > P$$

Balance de material

En una posición dada, el *equilibrio* o *desequilibrio de material* viene definido por un ***balance*** de las piezas propias y adversarias que quedan en el tablero. Para conocer este balance el jugador sólo tendrá que realizar, cada vez que lo desee, un recuento de piezas, teniendo en cuenta los valores relativos de las mismas, y así sabrá si existe igualdad material o alguno de los bandos tiene ventaja.

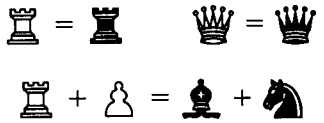
Ganancia y pérdida de material. Los cambios

Toda captura modifica el balance de material. Quien toma una pieza gana material, al tiempo que su oponente lo pierde.

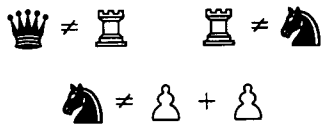
Ahora bien, ¿qué sucede cuando, en una sucesión de jugadas, ambos jugadores consiguen capturar piezas o peones rivales? Estos procesos, que incluyen capturas por parte de los dos bandos, se denominan ***cambios***.

Para saber cuál es el resultado de un cambio debe considerarse el valor de las piezas implicadas:

- *El cambio será **equilibrado** si las piezas eliminadas de uno y otro bando tienen el mismo valor*. Por ejemplo: una torre por una torre, una dama por una dama, torre y peón por alfil y caballo.



- *El cambio será **favorable** a uno de los bandos y **desfavorable** al otro cuando las piezas tomadas no sean del mismo valor*: una dama por una torre, una torre por un caballo, un caballo por dos peones, etc.



La captura. Líneas de acción y casillas controladas

La ***captura*** es el mecanismo mediante el cual una pieza elimina del tablero a otra adversaria que se encuentra en su camino. Constituye, por lo tanto, el factor de alteración del equilibrio material.

Con frecuencia, el principiante se inclina a pensar que las capturas se producen por sorpresa o casualidad. Sin embargo no son un hecho casual. *Una pieza sólo podrá ser capturada si ocupa una casilla que domina el adversario*. A tales puntos del tablero los llamaremos ***casillas controladas por el otro bando***, y dado que resulta peligroso el situarse o permanecer en ellas, es conveniente localizarlas antes de realizar cada jugada.

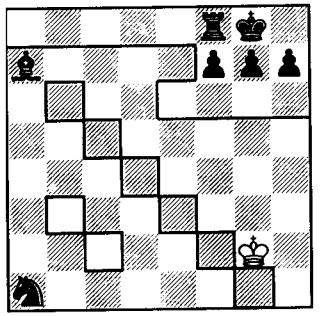


Diagrama 84

El diagrama **84** proporciona un ejemplo. En él se han señalado las casillas controladas por las piezas negras.

Para las piezas que son de largo alcance (es decir, la torre y el alfil, o la dama si estuviera presente) dichas casillas coinciden

sobre ***líneas de acción*** que corresponden a sus propias posibilidades de movimiento sobre el tablero.

Toda esa red de casillas controladas por las negras representa una zona de peligro para las blancas.

II. AMENAZA Y DEFENSA

La amenaza

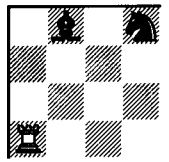
Supongamos que un jugador se propone capturar una pieza de su rival. Lo más seguro es que no pueda hacerlo de forma espontánea, a menos que por descuido se haya puesto a su alcance dejándose sobre una casilla controlada por él.

En circunstancias normales, primero necesitará atacar esa pieza mediante alguna de las suyas, creando así una situación de ***amenaza*** que el otro jugador habrá de advertir y contrarrestar debidamente si no desea perder material.

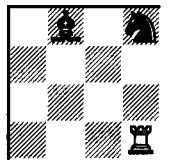
Pieza defendida

Una pieza amenazada puede ser ***defendida*** por otra de su mismo bando, de modo que, *si resultase capturada, el agresor podría ser también eliminado a continuación.*

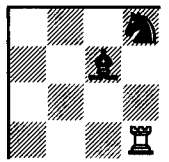
La serie de situaciones que se suceden en este proceso (*ataque*, *defensa*, *captura* y *recaptura*) queda ilustrada en el diagrama **85**.



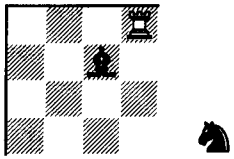
85-1. Posición inicial. Juegan las blancas



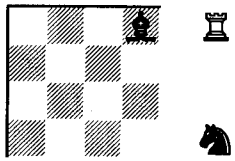
85-2. La torre amenaza al caballo



85-3. Las negras lo defienden con su alfil



85-4. El caballo es capturado



85-5. La torre agresora también perece

Diagrama 85

La captura de una pieza defendida y posterior eliminación del agresor tiene como resultado un ***cambio****.*

Cada jugador debe considerar, por lo tanto, cuál es el carácter de aquél, para rehuirlo si no lo encuentra conveniente.

En general podrá aceptar los cambios cuando sean equilibrados o favorables a él, es decir, si se toman piezas de igual valor o si la suya vale menos.

Posibles réplicas a una amenaza

Al comprobar que una de sus piezas se encuentra atacada, el jugador se dará cuenta de que puede perder material e intentará obrar en consecuencia. Para ello dispone de varias posibilidades:

Retirada: *desplazar la pieza de la casilla atacada o retirarla de la línea de acción del agresor.*

Defensa: *protegerla con otra pieza o peón del mismo bando.* Esta solución sólo deberá adoptarse si la pieza agresora es de valor mayor o igual que la agredida.

Intercepción: *situar otra pieza propia en la línea de acción del atacante, entre éste y la pieza atacada.* Hay que observar, sin embargo, que la pieza que interponemos queda sometida a la misma agresión, y que este método no puede aplicarse cuando la amenaza proviene de un caballo, rey, o peón, o de alguna de las otras piezas operando a corta distancia.

Eliminación: *capturar al agresor*, siempre que esto sea posible y no traiga consigo un cambio desventajoso.

Contraataque: *crear una amenaza de igual o mayor envergadura que la del adversario.* Así se compensa su acción o se le plantea un problema más urgente que le hará perder la iniciativa. Un modo muy eficaz de conseguirlo es dar un jaque.

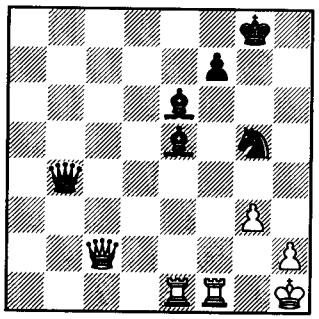


Diagrama 86

Ejemplo: en el diagrama **86**, las negras tienen amenazado su alfil en la casilla ***e5***, teniendo a su disposición distintas réplicas dentro de los cinco métodos indicados.

Retirada: *Ag7*, *Ad4*, *Ad6*, etcétera.

Defensa: *f6*, *Dd6*, etc.

Intercepción: *Ce4*, *De4+*.

Eliminación: *Dxe1*.

Contraataque: *Ad5+*, *Db7+*, *Ab3*.

Sugerimos al estudiante que señale su preferencia por alguna de estas jugadas.

Acumulación de amenazas

Sobre una misma pieza es posible la coincidencia de la acción ofensiva de varias piezas enemigas.

En tal caso, para mantener defendida la pieza en la casilla que ocupa, sin exponerse por ello a pérdidas de material, han de cumplirse las siguientes condiciones:

1. *Que el numero de defensores no sea inferior al de las piezas atacantes*. De esta manera, si el adversario se decide a capturar, se producirá un cambio múltiple.

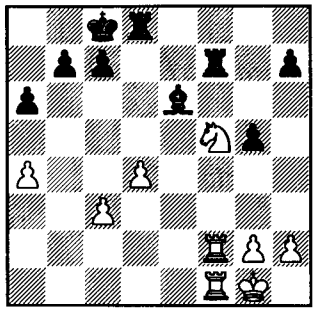


Diagrama 87

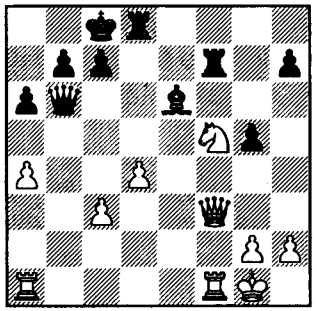


Diagrama 88

Consideremos el diagrama **87**. Sobre el caballo blanco de ***f5*** actúan dos atacantes y dos defensores.

Si las negras lo capturan, podrá producirse una simplificación de material con ***1...Axf5 2 Txf5 Txf5 3 Txf5***, pero el balance permanecerá equilibrado. Deducimos, por lo tanto, que el caballo está debidamente apoyado en la casilla ***f5***.

2 *Que el carácter o valor teórico de los defensores, y el orden en que éstos pueden actuar sobre el punto en cuestión, no conduzca a cambios desfavorables.*

Aunque el diagrama **88** parece muy similar al anterior, hay una fundamental diferencia entre ellos.

Dos piezas atacan y dos defienden al caballo blanco de ***f5***, pero aquí la forma en que están colocados los defensores no es buena. Después de ***1...Axf5 2 Dxf5+ Txf5 3 Txf5***, las blancas han perdido su dama a cambio de una torre contraria.

Regla: *ante una acumulación de amenazas, las piezas concentradas para la defensa, cuando tengan que compartir la misma línea de acción* (en nuestro caso la columna ***f***), *deben situarse según un orden que permita a las de menor rango capturar primero.*

Si en el diagrama **88** la torre blanca hubiese podido actuar antes que la dama, no se habría perdido material.

Prevención

Las personas que abusan de los dulces y no se preocupan de cuidar su dentadura, tarde o temprano visitarán al dentista para que ponga fin a sus fuertes dolores de muelas con la extracción de las mismas.

En el ajedrez sucede algo parecido. El jugador que deja sus piezas diseminadas por el tablero sin saber cómo ni para qué, a menudo se encuentra con que no puede evitar las pérdidas materiales, pues aunque llegue a darse cuenta de las amenazas, éstas serán ya demasiado importantes para poder hacerles frente.

Y, lo mismo en el ajedrez que en la vida, la mejor forma de conservar la salud es prevenir la enfermedad. ¿Cómo se consigue esto?

1. Para empezar, ***procurando tener las piezas defendidas***, lo cual no significa que deban defenderse todas, pero sí que se reduzcan al mínimo necesario las que actúen sin apoyo directo de sus compañeras. La indefensión crea debilidades que favorecen los planes ofensivos y contraataques del contrario.
2. Otra conducta recomendable es ***estar al tanto de las amenazas que puedan surgir, observar las líneas de acción de las piezas rivales y vigilar sus maniobras para prevenir las intenciones del otro jugador***.

Así nos ahorraremos muchos *"dolores de muelas"*.

III. ATAQUE DOBLE

Definición

*Un **ataque doble** es una amenaza que actúa simultáneamente sobre dos objetivos distintos* (diagrama **89**).

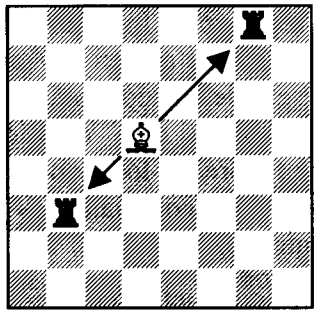


Diagrama 89

Se alcanza esta situación vulnerando a la vez con una sola de nuestras piezas dos casillas ocupadas por piezas rivales, y la fuerza principal de semejante amenaza se debe a que el otro jugador dispondrá de una sola jugada para hacerle frente. ¿Cómo poner a salvo dos piezas con un solo movimiento?

Lo que puede hacerse

El remedio más eficaz contra un ataque doble es, sin ningún género de dudas, su ***prevención***, pues, una vez que se ha producido, puede resultar muy difícil salir del trance sin pérdidas de material.

Las respuestas, en caso de encontrarse, casi siempre tienen un carácter más forzado que ante una amenaza sencilla.

El ataque doble admite tres formas de réplica:

Defensa: tal vez las piezas atacadas consigan defenderse entre sí (diagrama **90**, página siguiente), o alguna pieza o peón de su bando esté en condiciones de prestar ayuda simultáneamente a las dos (diagrama **91**, página siguiente). Entonces sólo habrá que comprobar que los cambios que puedan producirse sean aceptables.

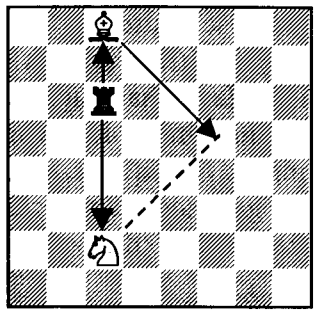


Diagrama 90

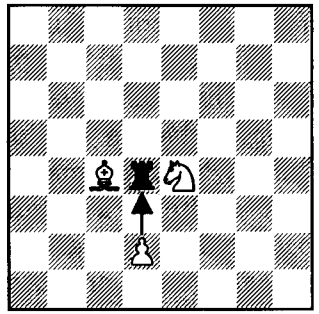


Diagrama 91

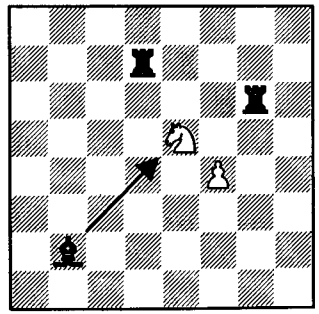


Diagrama 92

Eliminación del agresor: será una buena solución, siempre que se le pueda capturar sin incurrir en cambios desfavorables (diagrama **92**).

Contraataque: planteando una *contra-amenaza*. Para que ésta resulte eficaz, su objetivo tendrá que ser al menos de la misma importancia que la más valiosa de las piezas propias que se dejen atacadas.

Si existe la posibilidad, será además muy conveniente utilizar para el contraataque una de las dos piezas amenazadas, pues así se gana tiempo para retirar después la otra. Un ejemplo de esto último aparece en el diagrama **93**.

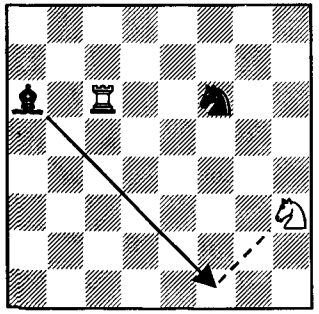


Diagrama 93

Peones y caballos, los más peligrosos

Los ataques dobles más molestos y peligrosos suelen ser los que provienen del peón o del caballo. Explicaremos las razones:

El peón. Como vale sólo un punto, sus ataques sobre otras piezas exigen una respuesta que no sea el cambio, pues éste sería claramente desventajoso. Las posibilidades de réplica quedan así muy limitadas: la defensa, por ejemplo, ya no sería efectiva, y la eliminación, por parte de una pieza, de un peón defendido, da lugar a pérdida de material.

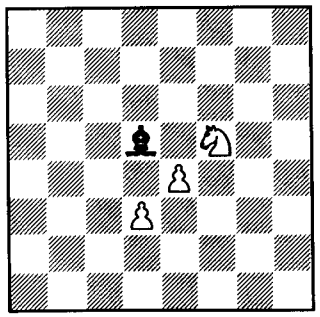


Diagrama 94

Diagrama **94**: ataque doble del peón en ***e4*** al alfil y al caballo negros. Estas piezas pueden defenderse entre sí, con *1... Ae6* ó *1... Ce7.* pero a cualquiera de dichas jugadas seguirá un cambio desfavorable. Tampoco sirve *1... Axe4 2 dxe4,* ganando las blancas una pieza a cambio del peón.

El caballo. Por su peculiar movimiento, es capaz de introducirse entre las piezas rivales y puede atacarlas manteniéndose fuera de sus líneas de acción. El valor comparativamente bajo del caballo contribuye también a su peligrosidad. En el diagrama **95**, un ataque múltiple a cargo del caballo blanco. Todas las piezas negras están amenazadas, pero ninguna de ellas puede eliminar al caballo.

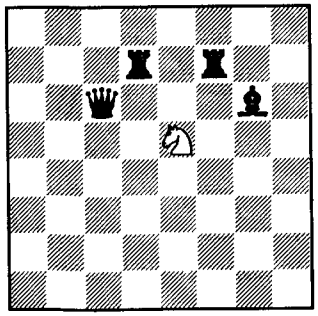


Diagrama 95

IV. EL JAQUE COMO RECURSO OFENSIVO Y DEFENSIVO

Aspectos generales

El jaque es una amenaza muy potente, por estar dirigida contra el rey, pieza fundamental del juego.

Las reglas del ajedrez obligan a poner a salvo el rey cuando se encuentra atacado, y por esta razón el jaque es una jugada de gran iniciativa que exige una respuesta inmediata. Para ello hay tres posibilidades:

a) *Mover el rey*

b) *Interceptar el jaque.*

c) *Eliminar la pieza agresora.*

En el Capítulo **II** se vieron otros dos tipos diferentes de solución para hacer frente a una amenaza sencilla dirigida contra una pieza cualquiera: la *defensa* mediante una pieza dispuesta a recapturar al agresor, y el *contraataque* sobre un objetivo de igual o mayor importancia. Ninguno de estos mecanismos tiene validez ante el jaque, pues implicaría dejar al rey en una casilla controlada por el contrario durante el turno de juego de éste.

Ganancia de tiempos

Una de las propiedades más destacables del jaque es que a veces permite ***ganar tiempos*** en el traslado de las piezas hacia alguna casilla deseada, y esta circunstancia se puede aprovechar para el ataque o para la defensa, como veremos a continuación.

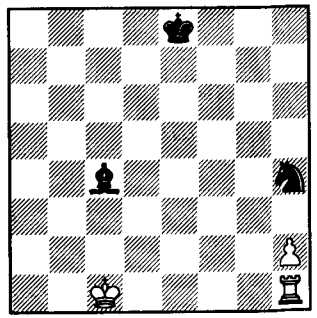


Diagrama 96

En el diagrama **96** (página anterior), si la torre consiguiera ganar un tiempo para situarse en la cuarta fila, atacaría simultáneamente al alfil y al caballo negros, ganando así una pieza. El jaque le permite realizar dicha maniobra:

1 Te1+ Rd7
2 Te4

El diagrama **97**, por su parte, muestra la eficacia que tiene el jaque como recurso defensivo. Las blancas tienen amenazadas sus dos torres por el peón negro, pero pueden alejar una de ellas dando jaque, y así ganarán un tiempo para retirar después la otra.

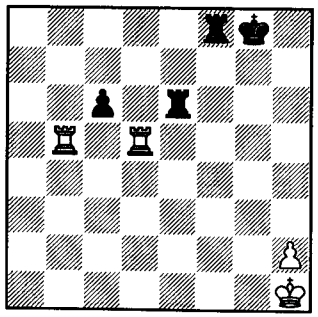


Diagrama 97

Jaque doble

El tipo de ataque doble en que una de las dos piezas amenazadas es el rey se denomina ***jaque doble***. En el diagrama **98** figuran algunos ejemplos del mismo.

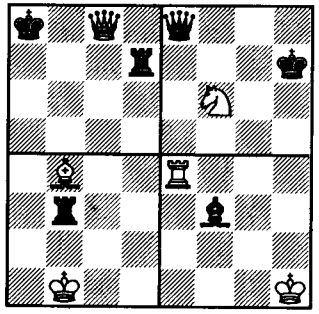


Diagrama 98

Estos jaques suelen ser muy efectivos para ganar material, porque la necesidad de poner a salvo el rey generalmente impide ocuparse de la otra pieza atacada. Sólo en condiciones muy especiales es posible encontrar una buena defensa contra el jaque doble, como en el diagrama **99** (página siguiente), donde las blancas pueden interponer el alfil dando a su vez jaque al rey negro, y ganando así el tiempo necesario para retirar el caballo.

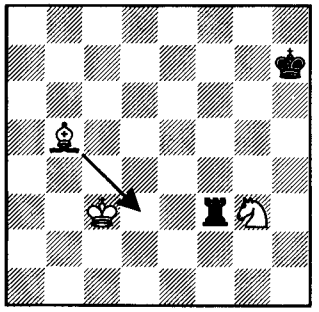


Diagrama 99

Jaque en descubierta

Se produce un ***jaque en descubierta*** *cuando se mueve una pieza despejando la línea de acción de otra de su mismo bando sobre el rey enemigo*, que queda amenazado.

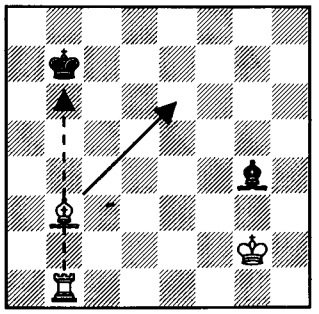


Diagrama 100

Los jaques en descubierta son altamente peligrosos, a causa de la impunidad con que puede trabajar la pieza que descubre el jaque. Tomemos como ejemplo el diagrama **100**. El alfil blanco (*elemento móvil*) descubre el jaque de la torre (*elemento fijo*), y no importa que se desplace a una casilla atacada, pues la iniciativa que otorga el jaque impide que el alfil negro lo capture.

Jaque con dos piezas

El ***jaque con dos piezas*** *consiste en dar dos jaques a la vez, con dos piezas diferentes, en una misma jugada.* Se trata de un caso muy especial de jaque en descubierta, donde la pieza que descubre la acción de su compañera hacia el rey contrario también da jaque por su cuenta.

En este caso *la única forma de defenderse es mover el rey*, puesto que, siendo dos piezas las que dan jaque a la vez, es imposible capturar a ambas, y para cubrir los dos jaques habría que mover a la vez dos piezas propias, lo cual tampoco es factible.

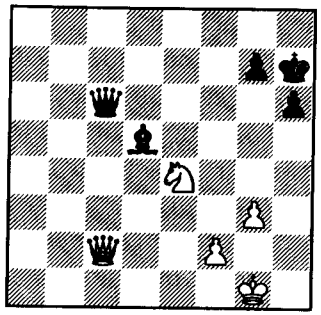


Diagrama 101

Obsérvese el diagrama **101**. Se comprobará que tanto la dama como el caballo blancos se encuentran amenazados, y no obstante su bando dispone de una maniobra táctica que va a ser decisiva: el jaque simultáneo de estas dos piezas permitirá dar mate a continuación.

1 Cf6+ Rh8
2 Dh7++

Es digno de observarse que después de *1 Cf6+* las dos piezas blancas continúan atacadas, sin que las negras tengan tiempo para eliminarlas, porque la captura de cualquiera de ellas no evitaría el jaque de la otra sobre su rey.

Jaque con Rayos X

Constituye una forma ideal de ataque *sobre un objetivo que esté situado por detrás del rey contrario a lo largo de alguna columna, fila o diagonal*. Se utiliza esa misma línea para dar jaque, y el resultado es como una radiografía: el rey tiene que retirarse, y la pieza que había más allá queda expuesta a los "*penetrantes rayos*" del agresor, es decir, en condiciones de ser capturada.

Este sencillo método se ilustra en el diagrama **102**.

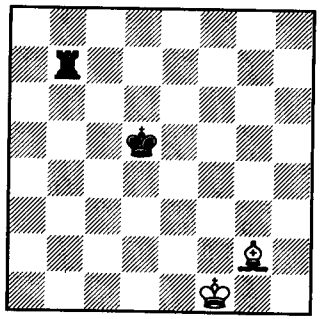


Diagrama 102

V. LA CLAVADA

La clavada

Cuando una pieza intercepta alguna línea de acción del enemigo sobre su propio rey, se dice que está ***clavada***. Tal es el caso del alfil negro en el diagrama **103**.

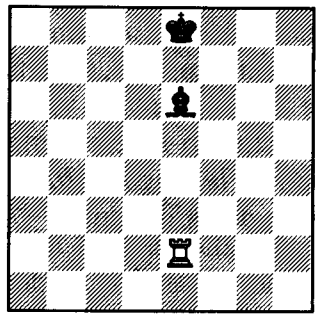


Diagrama 103

Semejante situación resulta bastante incómoda para la pieza que la sufre.

La prohibición de dejar al descubierto a su rey, que quedaría en jaque, la obliga a permanecer inmóvil o reduce notablemente su capacidad para desplazarse, y de ahí se derivan graves inconvenientes.

Inconvenientes de la clavada

Los problemas que ocasiona el tener una pieza clavada son principalmente de dos tipos:

a) *Muchas veces a la clavada de una pieza sucede su pérdida o un cambio desfavorable*, como en el diagrama **104**.

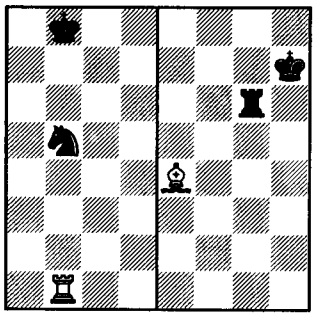


Diagrama 104

Incluso si no puede capturarse directamente, *la pieza clavada es blanco fácil para el ataque y sobre ella se acumularán las*

amenazas. Encontramos un ejemplo en el diagrama **105**.

El caballo negro, aunque clavado, está defendido, y por eso las blancas no pueden tomarlo en seguida, pues si lo hicieran con su torre perderían material. No obstante disponen de la fuerte jugada ***1 d5!***, condenando al caballo a ser capturado por el peón.

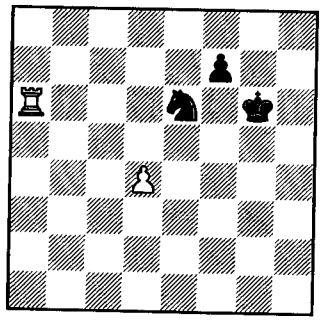


Diagrama 105

b) *Una pieza clavada es inefectiva para toda acción que la desvíe de cubrir a su rey*. Se puede decir que ha perdido sus líneas de acción, al menos parcialmente. Por ello la pieza clavada no es un defensor eficaz.

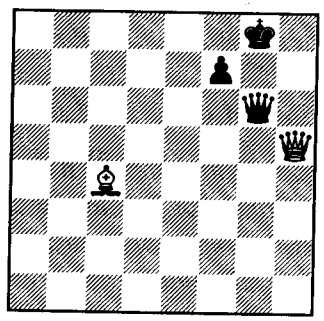


Diagrama 106

Diagrama **106**: La dama negra puede ser capturada impunemente con ***1 Dxg6+***, ya que el peón destinado a defenderla está clavado en la diagonal ***a2-g8*** por la acción del alfil blanco.

Cómo protegerse

Daremos un nuevo repaso a los procedimientos defensivos, esta vez aplicados a la clavada:

Prevención. Evitar la amenaza cuando aún no se ha producido es, una vez más, el mejor remedio. Por eso *antes de colocar una pieza en la misma fila, columna o diagonal que el rey, se averiguará si el adversario puede clavarla. Y si se decide cubrir algún jaque interponiendo una pieza, hay que advertir que ésta va a quedar clavada, calculando las consecuencias.*

Además, *siempre que se tenga una pieza clavada, aunque no corra peligro inmediato, lo más prudente será procurar desclavarse para evitar futuras dificultades.*

Y, por último, recomendamos *no asignar a una pieza clavada más funciones que la de cubrir al rey.*

Defensa. A veces resulta efectivo defender simplemente la pieza clavada, pero también puede ser peligroso, pues ello supone dejarla expuesta al cambio o acumulación de amenazas. Lo ideal es encontrar *una jugada que la defienda y al mismo tiempo le devuelva la libertad anulando la clavada.*

Diagrama **107**: las blancas defienden a su caballo y lo desclavan mediante ***1 Rb3*** o ***1 Rb5***. Con *1 Rb4* lo defienden, pero sigue clavado.

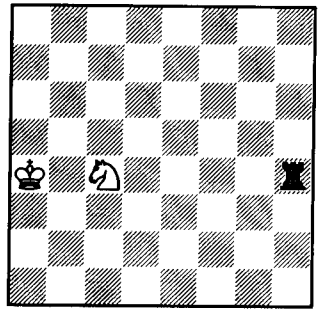


Diagrama 107

Interposición. Tal vez se pueda situar alguna otra pieza entre la que está clavada y su agresor. Para ello *deberán calcularse previamente los riesgos a que se somete la nueva pieza interpuesta, sabiendo que va a quedar a su vez clavada y atacada.*

Diagrama **108** (página siguiente): las negras tienen clavada su torre, y la única manera de eludir un cambio desfavorable es jugando ***1...f5***. Observar que este peón interpuesto queda en una casilla defendida, pues de lo contrario seguiría *2 Axf5*, comprometiendo de nuevo a la torre.

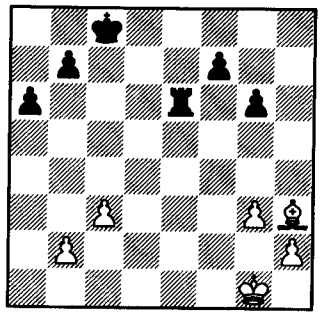


Diagrama 108

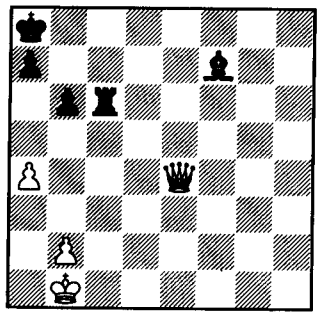


Diagrama 109

Eliminación del agresor. Capturar a la pieza enemiga que está causando el problema será una estupenda solución, *siempre que no dé origen a un cambio desventajoso.*

Por otro lado, ahora que conocemos la clavada, podemos tratar de utilizarla también como método de defensa cuando se presente la oportunidad. No se trata de suprimir a la pieza atacante, pero sí de anular sus líneas de acción mediante una ***contraclavada***.. En el diagrama **109** las negras nos ofrecen un ejemplo de *"clavador clavado"* jugando ***1...Ag6!***

Contraataque. Contra la clavada no sirve cualquier tipo de contraataque. Hay que tener en cuenta que, aunque se amenace una pieza de mayor valor, *el adversario capturará primero la pieza clavada dando jaque,* y después procurará defenderse. Por esta razón, *el contraataque eficaz contra la clavada debe basarse en una jugada de máxima iniciativa*, que gane tiempo, y para ello el ***jaque*** es el recurso ideal.

Diagrama **110** (en página siguiente): las blancas tienen su torre clavada y sólo un contraataque puede salvarlas de perder material. Pero tiene que ser rápido y enérgico. No sirve, por ejemplo:

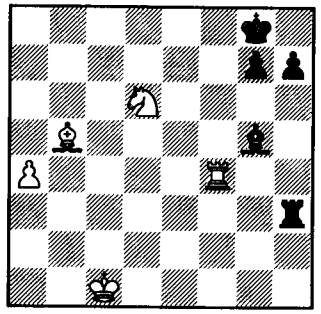


Diagrama 110

1 Af1 Axf4+
2 Rd1 Th1
3 Re2 Axd6

Lo correcto sería, en cambio:

1 Ac4+! Rh8
2 Cf7+ Rg8
3 Cxg5+ Rh8
4 Tf8++

Y la diferencia es notable.

La falsa clavada

Tenemos un ejemplo de ***falsa clavada*** en el diagrama **111**:

La torre blanca cubre el ataque de la dama negra sobre su propia dama, que se encuentra indefensa. Si la torre se marcha, la dama quedará a merced del enemigo, y por ello podríamos decir que dicha torre está clavada.

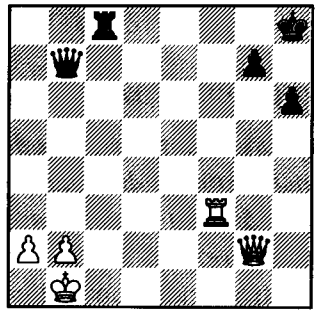


Diagrama 111

Sin embargo, se trata sólo de una clavada relativa. En contra de lo que sucedería si tuviese detrás a su rey, aquí *la torre puede efectuar movimientos legales*, es decir, las reglas del juego no le impiden trasladarse. Cierto que no debería moverse a una casilla cualquiera, pero tal vez encuentre una jugada que no ponga en peligro a su dama. Puede, por ejemplo, defenderla con *1 Tf2* o *1 Tg3*, y también ¡mucho más agu-

do! dispone de un contraataque mediante ***1 Tf8+!***, donde van a ser las negras quienes, teniendo forzosamente que contestar al jaque, perderán su dama. Comprobamos entonces lo falsa que ha resultado la clavada de la torre y cuán peligrosa fue su ***desclavada***.

Clavada en cruz

Se llama así a toda clavada doble que actúa sobre una pieza inmovilizándola según dos direcciones diferentes. Es una herramienta tremendamente efectiva, de la cual encontraremos una buena muestra en el diagrama **112**:

La situación de la torre negra es en extremo comprometida, y su bando no conseguirá salvarla. Por un lado, dicha pieza está cubriendo el jaque de la torre blanca sobre su rey y no puede moverse de la segunda fila, y por otra parte, además, protege a su dama del ataque de la dama blanca, de modo que tampoco debe abandonar la columna que ocupa.

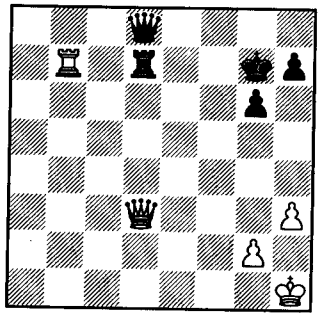


Diagrama 112

El resultado es que la infeliz torre, reducida a la inmovilidad, atacada por dos piezas y defendida sólo por una, será capturada sin remisión.

VI. ELIMINACIÓN DE LA DEFENSA

Por lo general, la defensa de las piezas refuerza la posición, pero paradójicamente también ofrece debilidades. El defendido depende de la estabilidad de su unión con el defensor, y el que defiende tiene que cumplir con una obligación que lo inmoviliza. Revisaremos aquí los inconvenientes más comunes de la defensa, junto con los métodos tácticos que se emplean para explotarlos.

Ataque sobre la base

Puede decirse que el defensor es como la ***base*** de un edificio: cuando fallan los cimientos, la casa se tambalea.

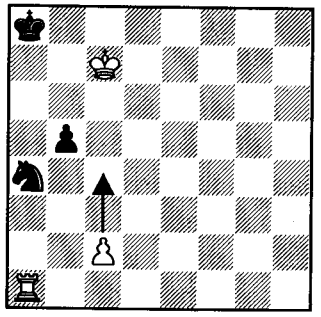


Diagrama 113

Un caso extremo de derrumbe provocado desde la base se presenta en el diagrama **113**:

1 c4! Ra7
2 cxb5 Ra8
3 Txa4++

En el segundo ejemplo (diagrama **114**) el defendido consigue huir, pero el defensor cae ¡fiel hasta el último suspiro!

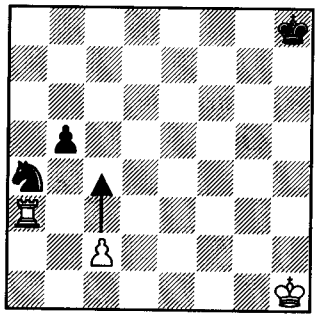


Diagrama 114

1 c4! Cb6
2 cxb5

Y el diagrama **115** (página siguiente) nos enseña que las pie-

zas de alto rango no suelen ser defensores tan abnegados como los modestos peones. Después de ***1 Ad3*** la dama tiene que retirarse, abandonando al confiado caballo que se hallaba bajo su protección.

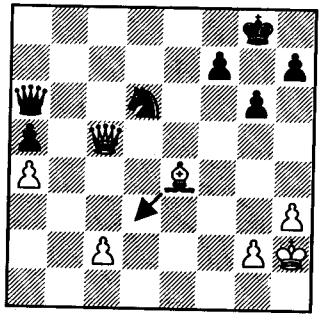


Diagrama 115

Desviación

La ***desviación*** es una forma especial de ataque sobre la base. *Consiste en provocar algún movimiento del defensor para dejar sin apoyo a la pieza defendida.*

En el diagrama **115** veíamos un ejemplo de desviación, y otro lo tenemos en el diagrama **116**, donde se obliga a la torre negra a apartarse de la defensa de su dama.

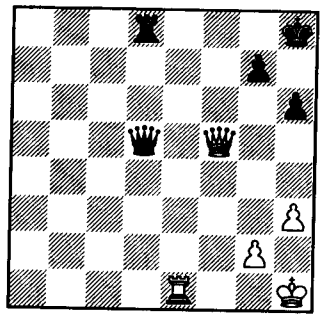


Diagrama 116

1 Te8+! Txe8
2 Dxd5

Obstrucción

La ***obstrucción*** es un mecanismo destinado a *cortar la conexión entre una pieza defendida y su base*. Se realiza simplemente *interponiendo algún obstáculo en la línea de acción del defensor*, con lo cual la defensa deja de tener efecto.

Eso es lo que sucederá en el diagrama **117** (página siguiente) si las blancas juegan ***1 Ah3!*** interceptando la acción de la torre negra. El caballo estará perdido, ya que no dispone de casillas de escape y su bando no puede restablecer el contacto con la pieza que lo defendía.

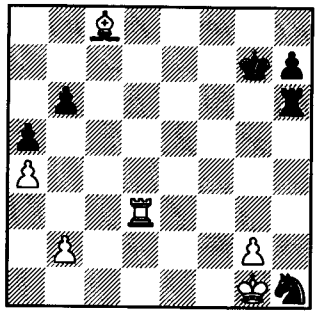


Diagrama 117

Sobrecarga

Si una misma pieza desempeña varias tareas defensivas al mismo tiempo, se dice que está ***sobrecargada.***

Lo malo de esta situación es que con frecuencia resulta sencillo desviar a la pieza sobrecargada de alguno de los objetivos que defiende, haciéndola recapturar en otro punto. Tal sucede en el diagrama **118**, donde el alfil blanco en ***e4*** está sobrecargado, pues ha de defender simultáneamente a la torre y al caballo.

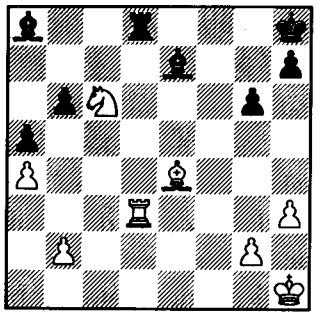


Diagrama 118

Las negras ganan material mediante:

1 ... Txd3
2 Axd3 Axc6

VII. EL SACRIFICIO

Hasta este momento hemos descrito los métodos tácticos más sencillos, utilizando el *balance de material* para determinar si había ventaja o igualdad en una posición dada.

Pero ahora ha llegado la hora de abordar las maniobras tácticas más atrevidas, que son aquéllas donde el principio del equilibrio de material se desvanece de manera casi mágica para dejar paso a los factores dinámicos. Entramos en el campo de la *táctica de combinación.*

Definición y tipos de sacrificio

*Un **sacrificio** es una entrega voluntaria de material que se realiza con algún propósito determinado.*

Según el tipo de compensación que se espere, los sacrificios se pueden clasificar en distintos tipos:

Sacrificios para ganar material

Consisten solamente en una cesión momentánea de material que luego reportará ganancias más sustanciosas.

El diagrama **119** nos ofrece una muestra.

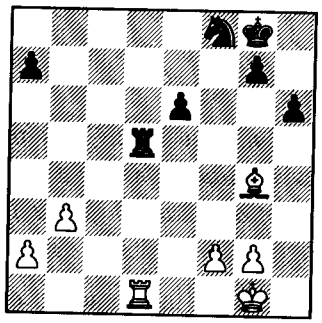


Diagrama 119

1 Axe6+!

Elimina el defensor de la torre negra. Tras ***1...Cxe6*** seguirá ***2 Txd5***.

Sacrificios para dar mate

Tenemos un ejemplo en el diagrama **120**.

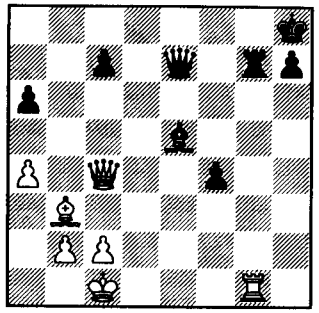


Diagrama 120

1 Dg8+!

Despeja la columna ***g*** para su torre, que dará mate a continuación:

1 ... Txg8
2 Txg8++

Sacrificios defensivos

A veces, el sacrificio es la única forma de rechazar las amenazas del contrario, como en el diagrama **121**.

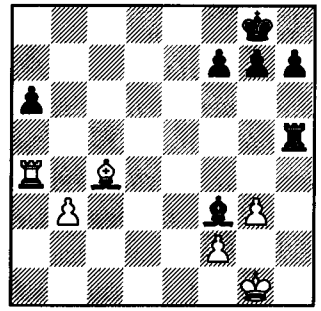


Diagrama 121

1 Af7+!

Las blancas, a punto de recibir mate, no podían defenderse por métodos directos. Ahora seguirá ***1...Rxf7 2 Tf4+*** *y* ***3 Txf3***.

Para que los sacrificios defensivos sean verdaderamente eficaces, es necesario que la posición final no sea desventajosa, es decir, que haya algún tipo de compensación o que se pueda restablecer después el equilibrio de material, bien porque se parta de una situación de superioridad, o bien porque se recupere el material sacrificado, como en el diagrama **121**.

Sacrificios posicionales

Se realizan con el fin de obtener ***ventajas posicionales***, como *incrementar la actividad de las propias piezas*, *conseguir casillas fuertes* o *entorpecer el juego del contrario*. La compensación de estos sacrificios no suele ser inmediata, sino a largo plazo.

Efectos del sacrificio

Los sacrificios son jugadas muy enérgicas capaces de alterar el curso normal de una partida, y a menudo se utilizan para resolver situaciones en que los procedimientos normales no resultan suficientes.

Su fuerza no se debe a la entrega de material en sí, sino a los efectos que ésta produce cuando se aplica correctamente. Dichos efectos suelen ser de dos tipos:

a) *Distorsionar la posición, actuando bruscamente sobre puntos vitales de la misma.*

b) *Provocar una ganancia de tiempos a favor del bando activo.*

Del aprovechamiento de uno o de ambos de estos fenómenos, puede surgir una ventaja decisiva. Tomemos el diagrama **122**:

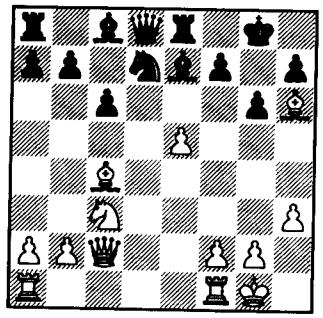


Diagrama 122

La situación del rey negro está debilitada. Es lógico que las blancas quieran concentrar su ataque sobre el punto ***f7***, especialmente vulnerable, pero la jugada preparatoria *1 Db3* falla por *1...Cxe5*. Hay que buscar algo más contundente.

1 Axf7+!

Con este sacrificio se elimina la protección del rey contrario, que de repente se ve atraído a una peligrosa casilla.

1 ... Rxf7
2 Db3++

Contra *1...Rh8 2 Axe8* ganaba material.

Por último, si dejamos a un lado los sacrificios de tipo posicional, es preciso señalar que los efectos del sacrificio tienen carácter ***dinámico***, es decir, *no son duraderos*, y por esta razón después de sacrificar hay que saber jugar con la máxima eficacia, sin dar lugar a que la defensa se reorganice.

¿Es forzada la réplica?

Volvamos al diagrama **119**, esta vez con una pequeña modificación: situemos al rey negro en la casilla ***h8*** en vez de ***g8*** (diagrama **123**).

El sacrificio *1 Axe6* ya no es válido. Desde luego, en caso de *1...Cxe6 2 Txd5* la cosa no varía, pero sucede que aquí las negras pueden continuar con *1...Txd1+* y después *2...Cxe6*, y las consecuencias habrán sido desastrosas para el blanco.

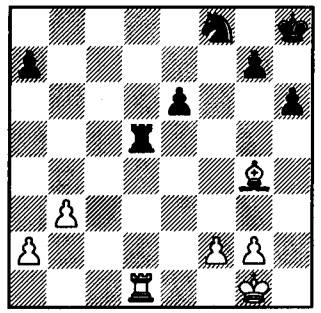


Diagrama 123

Deducimos de todo esto que, para calibrar la bondad de un sacrificio, *hay que considerar si la réplica tiene o no un carácter* ***forzado***.

Antes de efectuar alguna entrega de material conviene preguntarse:

1. *La aceptación del sacrificio por parte del contrario, ¿nos reporta ventaja?*

2. *Dicha aceptación ¿es forzada?*

3. *De no ser así, ¿dispone el otro jugador de alguna contestación que nos ponga en dificultades?*

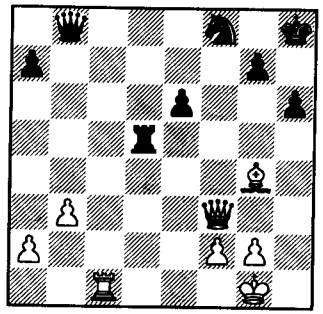


Diagrama 124

Según estas tres preguntas, evaluaremos la jugada ***1 Axe6*** en relación con la posición del diagrama **124**:

1. Sí, pues a *1...Cxe6* sigue *2 Dxd5*.

2. No, las negras no están obligadas a jugar *1...Cxe6*.

3. No, el adversario no dispone de ninguna contestación mejor que retirar su torre.

Por tanto, en la posición analizada, ***1 Axe6*** es un sacrificio correcto que como mínimo gana un peón conservando la iniciativa.

VIII. LA COMBINACIÓN

La combinación es el alma de la táctica, y una vez que un jugador llega a comprender lo que es combinar, no sólo tiene abierto ante sí el camino para disfrutar la belleza del ajedrez, sino que además está ya en condiciones de progresar por sí mismo, pues a partir de aquí empezará a entender y asimilar lo que sucede en sus propias partidas.

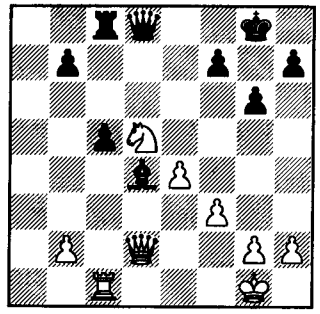


Diagrama 125

Definición

*Una **combinación** es una maniobra táctica que por lo general se inicia con un sacrificio, al que siguen una serie de jugadas donde, aprovechando los efectos del sacrificio, se van forzando las respuestas del adversario hasta lograr determinada ventaja que se había fijado como objetivo.*

El diagrama **125** proporciona el ejemplo de una combinación muy sencilla.

1 Dxd4!

Se entrega la dama a cambio del alfil contrario. Las negras están obligadas a capturarla, puesto que si no quedarían con pieza de menos.

1 ... cxd4

Ahora, y como consecuencia del sacrificio, la columna *c* ha quedado abierta, permitiendo el cambio de torres.

2 Txc8 Dxc8

De nuevo la respuesta de las negras ha sido forzada, pero ahora su dama fue atraída a una casilla desfavorable y el caballo remata la combinación por medio de un jaque doble.

3 Ce7+ Rf8
4 Cxc8

Y al final de la combinación las blancas han ganado una pieza, obteniendo así una ventaja de material que les hará ganar la partida.

El cálculo correcto

Para aprender a combinar hay que tener presente que, si algo falla, será el bando activo quien resulte en desventaja por haber sacrificado erróneamente.

Por lo tanto, es necesario que todo esté calculado desde el principio al final con precisión absoluta.

Una buena forma de hacer este ***cálculo*** es *comenzar visualizando la posición a la que se quiere llegar para obtener la ventaja esperada.*

En el ejemplo anterior, antes de jugar *1 Dxd4*, las blancas habían visto en su mente la posición del diagrama **126**, tras lo cual es fácil encontrar las jugadas que conducen a ella, y sólo faltará que comprueben si pueden considerar como forzadas las respuestas de las negras para que el cálculo quede ajustado. Entonces lo repasarán desde el principio y sabrán si la combinación es o no acertada.

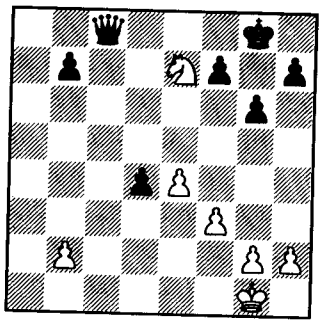


Diagrama 126

Por último, señalaremos que adquirir habilidad para el cálculo no es difícil, pero requiere imaginación y también implica la necesidad de acostumbrarse a pensar con método.

No hay que desanimarse si la precisión no se consigue con los primeros intentos, pues es algo que se irá mejorando con la práctica.

Variantes de una combinación

Puede ocurrir que, dentro de una combinación, las jugadas del adversario no sean absolutamente obligadas, sino que existan dos o más líneas de juego posibles, a las cuales se denomina ***variantes****.*

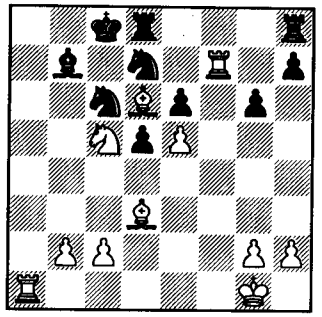


Diagrama 127

***Ejemplo*:** En el diagrama **127**, las blancas pueden iniciar una combinación contra el rey contrario sacrificando su torre en la octava fila.

1 Ta8+!

Ahora existen tres posibilidades:

Primera variante

1 ... Axa8
2 Aa6+ Ab7
3 Axb7++

Segunda variante

1 ... Cdb8
2 Tc7++

Tercera variante

1 ... Ccb8
2 Txb8 Cxb8
3 Tc7++

Para calcular las combinaciones de este tipo se procederá igual que en los casos de variante única, pero habrá que analizar paso a paso los detalles de cada variante, comprobando que en ninguna de ellas el jugador que

combina puede quedar al final en inferioridad.

Cuándo se puede combinar

La posibilidad de combinar sólo se presenta en momentos precisos de la partida, cuando se han reunido las condiciones para ello.

Para que una combinación tenga éxito se ha de partir de una situación en que:

1. *La posición del contrario ofrezca debilidades* (alguna pieza sin defender, mala colocación del rey, estructura defectuosa de los peones, etc.)
2. *Las piezas atacantes se encuentren muy bien situadas*, pudiendo actuar de forma coordinada para alcanzar el máximo rendimiento.
3. *El bando que pretende combinar tenga en su poder la iniciativa.*

IX. PRIMERAS COMBINACIONES CONTRA EL REY

Siendo el rey un elemento vital en toda posición, es lógico que resulte elegido como blanco en la mayoría de las maniobras tácticas. Presentamos aquí algunas combinaciones típicas aplicables en el ataque directo contra el rey.

Objetivo: el mate

Sabemos que dar mate equivale a ganar la partida, y ante una meta tan valiosa cualquier esfuerzo que se realice merece la pena.

Por esta razón *en los ataques al rey están permitidos grandes sacrificios de material*, siempre y cuando formen parte de combinaciones bien calculadas al final de las cuales puede suceder:

a) *Que el rey contrario reciba mate.*

b) *Que el adversario, para evitar el mate, tenga que resignarse a sufrir pérdidas materiales aún mayores que las ofrecidas por el bando agresor.*

c) *Que el adversario consiga salvarse devolviendo justamente el material sacrificado, pero estropeando su posición, con lo que aparecerán nuevas debilidades.*

El rey en el centro

Al iniciarse la partida el rey ocupa un lugar poco seguro en una de las columnas centrales del tablero.

El mate del pastor

Es un ejemplo de ataque precoz que pone de manifiesto la debilidad de la casilla *f7* para las negras o *f2* para las blancas, defendida únicamente por el rey. La partida puede comenzar así:

1	**e4**	**e5**
2	**Ac4**	**Ae7**
3	**Dh5**	

Amenaza el indefenso peón en *e5*, y también amenaza con dar mate.

3 ... Cc6
4 Dxf7++

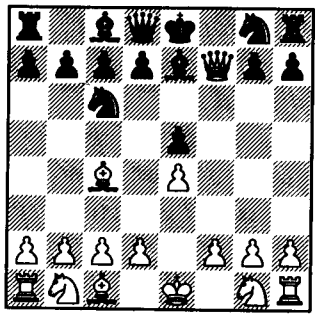


Diagrama 128. El mate del pastor

La posición final figura en el diagrama **128**, pero este mate tan ingenuo no es fruto de una verdadera combinación, sino de una trampa para principiantes que las negras habrían evitado, por ejemplo, con la jugada *2...Cf6*.

Una combinación típica

Según avanza la partida, la situación del rey en el centro se vuelve más peligrosa. El diagrama **129** es una clara muestra:

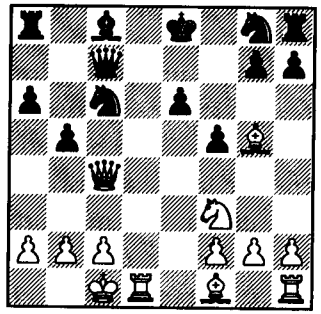


Diagrama 129

1 Dxc6+! Dxc6
2 Td8+ Rf7
3 Ce5++

Sobre el enroque

El rey enrocado se halla normalmente más protegido que en el centro del tablero.

Sin embargo, el enroque también puede ofrecer debilidades que justifiquen la combinación, sobre todo si se ha avanzado alguno de los peones situados delante del rey. En los ejemplos que siguen se estudian algunos de los temas más comunes.

El alfil en la gran diagonal

El avance del peón negro a ***g6*** en el diagrama **130** ha dejado débil la importante diagonal ***a1-h8***. Las blancas lo aprovechan:

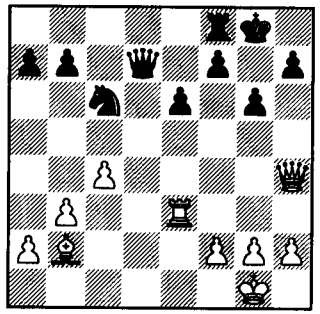


Diagrama 130

1 Dxh7+! Rxh7
2 Th3+ Rg8
3 Th8++

Mate de la coz

En el diagrama **131** también existe una diagonal débil, por faltar el peón negro en *f7*. Sigue una bonita maniobra:

1 Dc4+ Rh8
2 Cf7+ Rg8
3 Ch6+ Rh8
4 Dg8+! Txg8
5 Cf7++

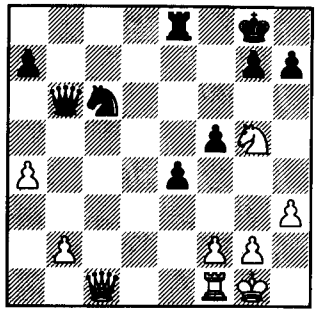


Diagrama 131

Es fácil entender por qué se llama *"mate de la coz"*.

Mate del pasillo

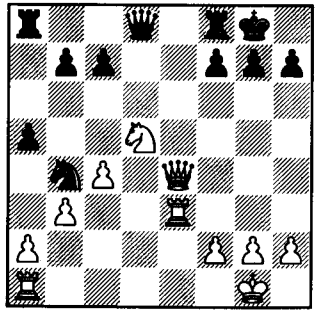


Diagrama 132

En el diagrama **132** los peones del enroque no se han movido,

pero no hay piezas que defiendan al rey, y las blancas están muy activas.

1 Ce7+ Rh8
2 Dxh7+! Rxh7
3 Th3++

La columna ***h*** fue como una especie de *pasillo* donde el rey negro quedó confinado y recibió mate.

La octava fila

Con el rey enrocado y los peones del enroque en su lugar, la primera fila (octava para el bando agresor) puede resultar vulnerable. Ver el diagrama **133**.

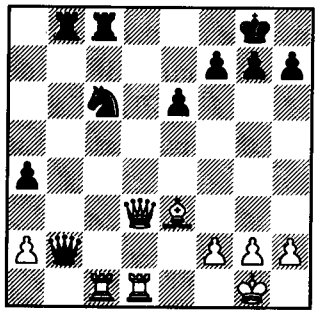
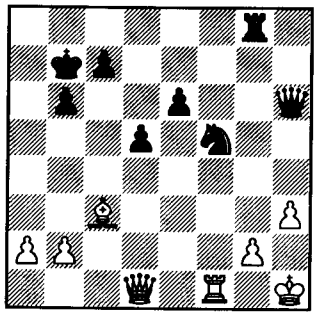


Diagrama 133

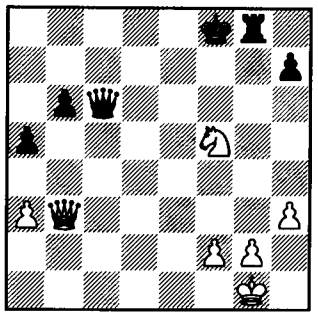
1 Txc6! Txc6
2 Dd8+ Txd8
3 Txd8++

Las blancas consiguieron su objetivo. Al conquistar la octava fila han dado mate al rey negro.

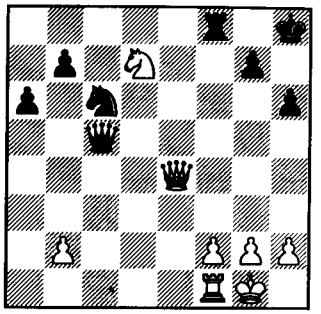
X. EJERCICIOS



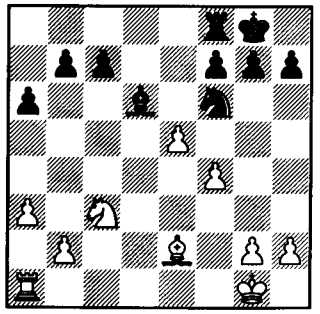
1. Las blancas juegan y ganan material.
Tema: *el ataque doble.*



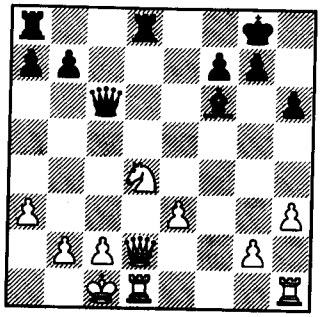
2. Las blancas juegan y ganan material.
Tema: *el ataque doble.*



3. Juegan las negras. ¿Disponen de alguna jugada para defenderse del ataque doble que están sufriendo?

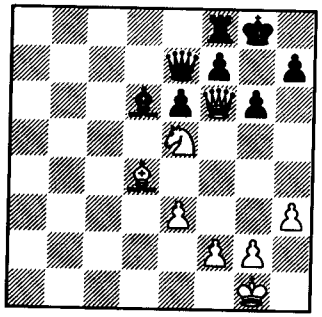


4. Juegan las negras. ¿Cómo evitarán la pérdida de una pieza?



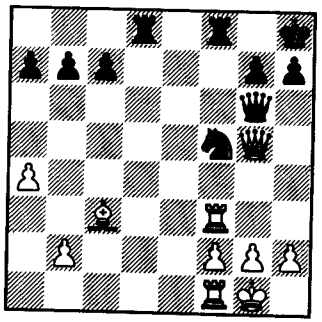
5. Las negras juegan y ganan material.

Tema: *la clavada.*



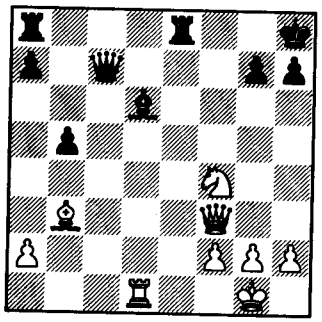
7. Las blancas dan mate en tres jugadas.

Temas: *debilidad de la gran diagonal, jaque con dos piezas.*



6. Las blancas juegan y ganan material.

Tema: *sobrecarga de piezas.*



8. Juegan las blancas y dan mate en dos.

Tema: *el pasillo.*

Soluciones

1. La torre negra en ***g8*** está indefensa. Sigue **1 Txf5! exf5** (si 1 ..Dg6 2 Tf2) **2 Dxd5+ Ra7 3 Dxg8**.

2. **1 Dxg8+! Rxg8 2 Ce7+** seguido de **3 Cxc6** y las blancas quedan con una pieza de ventaja.

3. El modo de defenderse es **1...Df5! 2 Dxf5 Txf5**.

4. Las negras salvan su pieza dando jaque con el alfil: **1 ..Ac5+**, y retirando después el caballo.

5. La dama y el rey blancos están en la misma diagonal. Las negras lo aprovechan mediante **1...Txd4! 2 exd4 Ag5**, clavando la dama.

6. El caballo negro sólo está defendido aparentemente, pues tanto la dama como la torre que lo sostienen están sobrecargadas. Sigue **1 Txf5!** (si 1...Dxf5 2 Dxg7++, y si 1...Txf5 2 Dxd8+).

7. Las piezas blancas se hallan en situación óptima para combinar: **1 Dh8+! Rxh8 2 Cxf7+ Rg8 3 Ch6++**.

8. Se trata de un mate muy típico: **1 Cg6+! hxg6 2 Dh3++**.

EL REGLAMENTO DEL JUEGO[1]

El Reglamento del Juego regula el desarrollo de una partida, desde la posición inicial hasta las causas que motivan su finalización.

Básicamente, las actuales Leyes del Ajedrez[2], en vigor desde el 1 de enero de 1.997, se dividen en dos grandes apartados, que son, respectivamente, las Reglas de Juego propiamente dichas y las Reglas de Torneos. Además de ello, se incluyen 5 anexos, cuatro referidos a velocidades de juego especificas y el quinto referido a la notación algebraica.

Consideremos las Reglas de Juego. En esta primera parte, se hace una descripción de todos los elementos materiales del juego (tableros y piezas), su disposición y sus movimientos. Estos movimientos han sido descritos de forma precisa en los capítulos I al VI de la Primera Parte (Las Reglas del Juego).

Únicamente, hay que recordar al lector que el enroque, es un movimiento de Rey y que **es el único movimiento posible en el que se mueven dos piezas del mismo color**. El hecho de que sea un movimiento de Rey implica que la forma correcta de efectuar el enroque es desplazando primeramente el Rey dos casillas y, posteriormente, desplazando la torre correspondiente para finalizar el movimiento. El movimiento del Rey y de la Torre debe efectuarse con la misma mano.

Igualmente, en las capturas de piezas contrarias, el movimiento es similar al descrito, primeramente se retira del tablero la pieza capturada y, posteriormente, se coloca en su lugar la pieza que captura, siempre utilizando la misma mano.

Estos detalles, que, a priori, parecen nimios, cobran importancia en aquellos casos en los que la jugada efectuada es ilegal, como veremos posteriormente.

---

[1] Javier Pérez Llera, Arbitro Internacional de la FIDE.

[2] Esta es la denominación más comúnmente adoptada en España, traducción directa del inglés "Laws of Chess".